Ira Konigsberg

DICCIONARIO TÉCNICO AKAL DE CINE

Traducción de
Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín

akal
EDICIONES

A Nancy,
mi compañía en el cine,

y a mi padre,
que me llevó por primera vez

Maqueta: RAG
Diseño cubierta: Sergio Ramírez
Título original: *The Complete Film Dictionary, Second Edition*

Publicado por primera vez en EE.UU. bajo el título
The Complete Film Dictionary, Second Edition, de Ira Konigsberg

Publicado por acuerdo con Dutton Plume, a division of Penguin Putnam Inc.

Reservados todos los derechos. De acuerdo a lo dispuesto en
el art. 270 del Código Penal, podrán ser castigados con
penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan
sin la preceptiva autorización o plagien, en todo o en parte,
una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

© Ira Konigsberg, 1987, 1997
© Ediciones Akal, S. A., 2004
para todos los países de habla hispana
Sector Foresta, 1
28760 Tres Cantos
Madrid - España
Tel.: 918 061 996
Fax: 918 044 028
www.akal.com
ISBN: 84-460-1902-7
Depósito legal: M. 28.795-2004
Impreso en Fernández Ciudad, S. L.
(Madrid)

Prefacio

a la segunda edición americana (1997)

Los radicales y revolucionarios cambios acontecidos en la industria del cine desde 1987, fecha de la primera aparición de este diccionario, han hecho que la redacción de una segunda edición fuera inevitable. Ha llegado la hora de poner al día aquel volumen, y de reflejar los nuevos conceptos y el nuevo lenguaje que han penetrado en el mundo de la producción cinematográfica y de los estudios fílmicos. En el prefacio a la primera edición, me preguntaba por el futuro del cine en los EE.UU., por sus posibilidades de supervivencia ante lo que entonces parecía el embate de una nueva era. En concreto, los desafíos a los que entonces hacía mención eran la influencia que podía tener un público paulatinamente más joven en el contenido de los propios filmes, el deterioro de la experiencia del espectador en el contexto de las galerías de multicines, el reto económico que el mercado del vídeo y de la televisión por cable planteaban a la exhibición en salas, y por último, y quizá lo más importante, el impacto de la disolución de las grandes compañías cinematográficas tradicionales, que han pasado a formar parte de inmensos conglomerados económicos. Podemos dar cuenta de las tres primeras cuestiones en pocas palabras.

La marejada juvenil se ha apacentado y la cantidad de espectadores de más de cuarenta años ha ido en aumento. El público se ha hecho adulto. Resulta interesante comprobar que la gente que acude habitualmente al cine tiene un nivel cultural más alto que la que no lo hace. Aunque un cierto número de salas tradicionales ha resistido a la división de los grandes cines en minicines y a la aparición de complejos de salas en galerías comerciales, los nuevos *multiplexes* y *megaplexes* proporcionan unas condiciones de exhibición que resultan al mismo tiempo confortables e impresionantes. El espectador puede sentarse en una butaca amplia y mullida, contemplar imágenes perfectamente iluminadas que provienen de una pantalla curva y panorámica, y deleitarse con el sonido estereofónico, digital y envolvente de la sala. Cierto es que las pantallas no son tan enormes e imponentes como las de los viejos palacios del cine, pero la calidad de imagen y sonido resultan mejores que nunca. Por otra parte, cada vez son más numerosas: sólo desde mediados de los años ochenta, en los EE.UU. aparecieron 8.500 pantallas de este tipo, llegando a un total de 26.995 en 1995. Parece obvio que el mercado del vídeo y del cable no ha resultado dañino para la industria del cine; aunque mucha gente vea sólo películas en casa, gran parte del público se siente lo bastante atraída por las nuevas salas como para salir de sus hogares y desplazarse hasta ellas. Por otro lado, y esto quizá sea aún más revelador, el consumo doméstico ha desempeñado un papel fundamental en el florecimiento del poder de las grandes organizaciones corporativas propietarias de las compañías cinematográficas. El vídeo y la televisión por cable se han convertido en piezas fundamentales de la realidad económica y de la expansión de la industria del entretenimiento.

A pesar de todas estas buenas noticias, el estado actual del cine tiene bastante de cajón de sastre. El desarrollo de la tecnología resulta imparable, se está ganando más dinero que nunca, pero los propios filmes a menudo resultan decepcionantes. Una

serie de artículos recientemente aparecidos en *The New York Times* daba cuenta del hecho de que las películas son cada vez más planas y de que los personajes son cada vez más simples. A medida que la tecnología se adueña de la pantalla, a medida que nos impacta y nos satura con los sonidos y las imágenes que produce, las cualidades que una vez nos hicieron amar el cine, el argumento y la caracterización de los personajes, se han convertido en sombras del pasado. Los motivos de esta situación resultan claros. En los últimos años, el cine se ha convertido en el *software* con el que alimentar una larga lista de productos de *hardware*: distribución en salas, vídeo doméstico, televisión por cable y convencional, versiones noveladas, grabaciones musicales, videojuegos y juegos de ordenador, parques temáticos y otros mercados secundarios. Al mismo tiempo, el *software* cinematográfico producido en los EE.UU. se ha convertido en un bien de consumo internacional, cuya distribución en cines de países extranjeros genera unos ingresos brutos que equivalen prácticamente a los obtenidos en su país de origen. En estas condiciones, una película debe gustar a todo el mundo, y, por lo tanto, debe perder buena parte de su personalidad y de su profundidad. La cuarta cuestión que planteaba en el prefacio a la primera edición ha sido la que ha tenido mayor impacto: la entrada espectacular del cine en el mundo de los grandes negocios.

Sin embargo, resulta difícil imaginar que los avances tecnológicos hubieran tenido lugar a un ritmo tan rápido de no haberse producido esta expansión económica. Aunque no nos sintamos conmovidos en lo emocional ni elevados en lo espiritual, tenemos la posibilidad de contemplar imágenes que ningún ser humano ha visto jamás. Nuestra mente y nuestra imaginación se desarrollan, y nuestra fantasía y nuestros sueños se expanden. La tecnología nos coge del brazo y nos arrastra con sus nuevas visiones y sus nuevos sonidos. El propio cine parece ser la punta de lanza de nuevas formas de entretenimiento, al fusionarse con, y dar lugar a, las salas de exhibición especiales, el vídeo interactivo y la realidad virtual.

Las dos grandes fuerzas presentes en el cine que he mencionado, la económica y la tecnológica, fueron dos de las cinco categorías en las que basé mi decisión de que el *Diccionario completo de cine* fuera una obra exhaustiva. Para este volumen, me remito de nuevo a ellas para justificar la totalidad de las entradas, pero reconociendo el impacto de esas dos fuerzas sobre el resto. En adición a ambas, el lector volverá a encontrar la terminología práctica del discurso fílmico empleado en el área; el léxico básico necesario para saber cómo se desarrolla la producción de una película y cómo puede hablarse con propiedad sobre lo que tiene lugar en la pantalla; el léxico preciso para comprender el desarrollo histórico que se ha producido en este campo, incluyendo lo que ha sucedido en la inquieta última década y la terminología de la crítica y de la teoría, que hoy día asume una conciencia creciente de la dinámica cinematográfica, del papel del espectador y de la interacción entre cine y cultura.

Si el lector examina este volumen, descubrirá en qué medida el mundo de los negocios y el mercado influyen prácticamente en todo lo que sucede en la industria, incluyendo lo que vemos y oímos en los cines. Antes de que la cámara se ponga en marcha, un gran número de acuerdos contractuales limita y concreta todo lo que sucederá a continuación: quién desempeñará cada uno de los papeles del proyecto y bajo qué condiciones, cómo tendrá lugar la producción, de qué manera el producto final se abrirá paso en una cadena de formatos y mercados interrelacionados y de qué modo las diversas partes e individuos se repartirán los beneficios. Sería ingenuo minimizar el impacto de todos estos acuerdos contractuales y de todos estos quebraderos de cabeza sobre el producto que conocemos como «la película». Íntimamente conectada con esta red de preocupaciones financieras se encuentra la organización general de la industria, la vasta estructura de las corporaciones, sus cambiantes alianzas y oposiciones y los hombres que compran, venden y dirigen todas estas organizaciones, las personas que son las auténticas estrellas de la industria cinematográfica contemporánea.

Pero de mis cinco antiguas categorías, sin duda la más fascinante y excitante, la que ha cambiado en mayor medida, es la tecnológica. Todos los aficionados al cine saben que la historia del medio es también la historia de su tecnología, que cada desarrollo técnico cambia para siempre lo que vemos y aquello ante lo que reaccionamos en una pantalla. El cine, como ya puse de relieve en la primera edición, consiste en una amalgama de arte y tecnología, y en cuanto tal constituye la forma artística por excelencia del siglo XX. A punto de concluirlo, debemos profundizar en esta perspectiva y decir que el cine es asimismo la forma artística por excelencia del siglo XXI, en la medida en que participa, en su proceso de producción y en cuanto producto acabado, de la revolución digital de la nueva era de la información y del entretenimiento. También debemos destacar el papel aglutinador que desempeña el cine en nuestro nuevo mundo: cómo, mediante la incorporación de toda esa tec-

nología, ha tenido un fuerte impacto en un gran número de ámbitos y medios de comunicación.

Lo más alentador de la recepción del *Diccionario completo de cine* ha sido su acogida por parte de profesionales de la propia industria, de profesores de cine, de críticos y de estudiantes, así como de aficionados que aman las películas. No obstante, me gustaría añadir un grupo más a esta lista de lectores a la que me dirijo, el de aquellas personas cuya actividad profesional se encuentra en cierta medida ligada al cine y que precisa comprender qué lazos de conexión existen entre el cine y otros medios artísticos y financieros. De nuevo, he tratado de dar cuenta del léxico explicativo de las diversas categorías, de sus interacciones y de cómo influyen en las películas, de forma exhaustiva y técnica, pero también accesible para casi todo el mundo. Con el fin de hacer que el mundo del cine quedara al alcance de todos estos tipos de lectores, he continuado con la costumbre de brindar breves (y, en ocasiones, no tan breves) ensayos para describir grandes desarrollos, procedimientos complejos y amplias visiones de conjunto, que sirvieran como contexto de las definiciones más concisas que forman en su mayor parte el diccionario.

He actualizado las entradas existentes siempre que ha sido necesario ponerlas al día en relación con desarrollos y prácticas más modernos. Al mismo tiempo, he tratado de reconocer la manera en que las tecnologías y las prácticas más antiguas sobreviven en la actualidad. Aunque todo lo relacionado con la revolución digital tenga un aire lleno de *glamour*, debemos recordar que algunas de las tecnologías tradicionales cumplen con su objetivo de una manera más eficaz y más barata. En este sentido, cabe mencionar el uso que se le sigue dando al procedimiento fotoquímico de la pantalla azul, a la retroproyección y a las positivadoras ópticas. He incluido también un cierto número de entradas dedicadas a tecnologías que han desaparecido, debido a la importancia que tuvieron en la historia del medio. La historia de la tecnología es importante para la historia del cine, y ambas se encuentran íntimamente conectadas. Éste es un diccionario de cine que abarca su pasado, su presente y su futuro.

He añadido unas 500 entradas a las 3.500 que figuraban en la primera edición. Aunque en su mayoría las nuevas entradas vienen a completar y a detallar las ya existentes, un cierto número se aventura en nuevos territorios, sobre todo en la medida en que se dirigen a dar cuenta del impacto de la tecnología digital en las fases de preproducción, de producción y de posproducción de una película. También he añadido 35 nuevos diagramas y fotografías a los 225 ya existentes. Su objetivo es que la maquinaria, la técnica y la historia del cine resulten todo lo visuales que sea posible, en consonancia con el propio medio del que trata el diccionario. Muchos de los nuevos esquemas reflejan los avances que se han producido en la tecnología cinematográfica y contribuyen a poner al día el libro.

Una vez más, he consultado toda la bibliografía existente sobre la industria del cine y sobre el cine, he estudiado todas las revistas de cine disponibles en el mercado americano, tanto las de la industria como las que versan sobre ella, y he examinado todos los catálogos de todos los fabricantes de equipos que he tenido a mi alcance. He estado al tanto de todos los desarrollos que se han producido en el seno de la industria leyendo sin cesar todas las publicaciones periódicas económicas y financieras disponibles en los EE.UU. Para estar al día y entender los vertiginosos cambios tecnológicos que se han producido, me he puesto en contacto directo con las compañías y las personas responsables de estos avances, haciéndoles miles de preguntas, examinando todos los documentos que fueran necesarios, visitando sus instalaciones para echar una ojeada a los equipos y volviéndoles a hacer un millón de preguntas, hasta adquirir los conocimientos necesarios para escribir las nuevas entradas de este volumen.

Una empresa de esta magnitud, aunque fuera llevada a cabo por un equipo de personas, conlleva graves riesgos. He pasado muchas horas ocupado obsesivamente en revisar y volver a revisar las entradas para que todo estuviera tan correcto como fuera humanamente posible. Debo agradecer todas las cartas que recibí tras la aparición de la primera edición del diccionario, en las que se me sugerían correcciones y adiciones, con el propósito de contribuir a una tarea noble y ardua. La publicación de este nuevo volumen me brinda la oportunidad de responder a esas sugerencias. Quiero expresar especialmente mi agradecimiento a los editores por la posibilidad de corregir las fechas incorrectas y los errores tipográficos que contenía la primera edición, y que me preocupaban tanto desde que los descubrí. Es mi mayor deseo que el nuevo material me cause menos desazón.

El *Diccionario completo de cine* sigue teniendo como objetivo ser la mayor fuente de información en su campo, tanto para profesionales como para aficionados. Hasta donde yo sé, no hay ninguna obra similar en cuanto a su alcance. No obstante, como ya hice en la primera edición del diccionario, quiero rendir tributo a aquellos trabajos que han contribuido a una mejor comprensión del complejo

lenguaje del cine, aunque señalando las diferencias entre este libro y ellos. David E. Elkins ha escrito un manual de referencia tan útil como manejable, *Camera Terms and Concepts* (1993), centrado en la propia cámara. Otro valioso manual de referencia es *Film Video Terms and Concepts* (1992), de Stephen E. Browne, que brinda descripciones logradas y sucintas de términos técnicos comunes al campo de la producción cinematográfica y de vídeo. Michael J. McAlister ha escrito un breve libro, *The Language of Visual Effects* (1993), repleto de utilísima terminología relativa al mundo de los efectos especiales, y John W. Cones ha escrito otro volumen algo más extenso, *Film Finance and Distribution: A Dictionary of Terms* (1992), que incluye, con excelentes referencias cruzadas, todos los términos pertenecientes al complicado y misterioso mundo de los negocios que subyace en la realización de una película. También debo destacar una obra de Richard Weiner, *Webster's New World Dictionary of Media and Communications* (1990), una ambiciosa recopilación de términos pertenecientes a todos los campos de la comunicación. Las entradas, por la propia naturaleza de la empresa, son en general breves, pero el volumen tiene la virtud de colocar un cierto número de términos utilizados en el mundo del cine en el contexto de su uso en otros medios y sistemas de comunicación. Todas estas obras están mucho más centradas en un área cinematográfica específica, o, en el caso del último libro, mucho más limitadas en su acercamiento al tema en su conjunto que mi propio diccionario. La mayoría de las definiciones que brindan, con la excepción del trabajo sumamente especializado de Cone, son muy breves y, en ocasiones, resultan abruptas. El *Diccionario completo de cine* trata de ser exhaustivo no sólo en cuanto a su alcance, sino también en la comprensión del mundo del cine desde una perspectiva analítica, teórica e histórica, además de tecnológica y económica.

Debo confesar que soy presa del mismo temor que se apoderó de mí cuando concluí la primera edición del diccionario, la de que mi campo de estudio es tan dinámico y cambiante que en el mismo momento en que dejo la pluma encima de la mesa, se están produciendo novedades y desarrollos. Como ya pasó en la anterior edición, se ha dado la feliz circunstancia de que he podido realizar adiciones de última hora, algo que debo agradecer a la editorial. En este volumen, además, me he aventurado a adentrarme en el futuro del cine en todas las entradas que he podido, estudiando los adelantos que se están fraguando en la actualidad y haciendo conjeturas sobre adónde conducen.

En realidad, a pesar del disgusto que me causa la mayor parte de los productos cinematográficos realizados por la industria, el cine en sí mismo sigue teniendo algo de excitante e incluso de asombroso. Sólo hace falta fijarse en las imágenes digitales de última generación que aparecen tanto en el campo de los dibujos animados como en el de las películas de acción real para darse cuenta de que está a punto de acontecer algo tremendamente poderoso y mágico. Sólo hace falta ver el último filme IMAX 3-D para tomar conciencia de que estamos a punto de disfrutar de experiencias visuales y sonoras hasta tal punto inconcebibles que vamos a ser testigos del nacimiento de muchos nuevos mundos.

En estos momentos únicamente podemos especular con el lugar al que el cine nos arrastra. Aunque las predicciones sobre la muerte de esta maravillosa imagen química han demostrado ser erróneas, sobre todo en la medida en que el cine ha sabido aprovecharse de los últimos avances en tecnología digital y televisiva, los especialistas predicen que llegará el momento en que las películas se emitirán digitalmente en los hogares mediante (1) sistemas de proyección de alta definición, (2) redes de distribución por fibra óptica o (3) satélite. El ahorro en el coste de las copias y otros gastos de distribución será enorme, pero también se obtendrá una tremenda flexibilidad, variedad e incluso calidad. Sin embargo, uno no puede imaginarse esos sistemas sin especular sobre el efecto que esas tecnologías tendrán en la calidad del consumo doméstico, lo que a su vez nos lleva a especular sobre la naturaleza de la televisión de alta definición, de la televisión por cable y de la televisión vía satélite, así como del sistema de DVD, que ofrece tremendas ventajas a la hora de ver películas en casa.

No obstante, aunque los parámetros de visión tanto de las salas como del hogar están evolucionando, las preguntas de siempre permanecen. ¿De qué se llenarán esas imágenes? ¿Qué nos proporcionarán estas extraordinarias visiones y sonidos aparte de extraordinarias visiones y sonidos? ¿Es nuestra era posmoderna la era del simulacro, de imágenes sobre imágenes carentes de realidad? ¿Hemos perdido nuestra humanidad entre tanta tecnología? ¿Está destinado el cine a convertirse en una serie de espectáculos sin sentido que nos atiborran los ojos y los oídos dejándonos vacíos el alma y la mente? ¿Estamos condenados a convertirnos en *cyborgs*?

Mi respuesta a tales preguntas resulta idéntica a la que di en el prefacio a la primera edición del diccionario. El cine ha sido y es la gran forma artística de nuestra época. Jamás en el curso de la

historia habíamos contado con una forma artística que tuviera tanto impacto sobre nosotros pero que, al mismo tiempo, pudiéramos moldear hasta tal punto. La incorporación de la tecnología y de las altas finanzas ha hecho que el cine se convirtiera, en el peor de los casos, en un reflejo del mundo en que vivimos. Pero ha sido y seguirá siendo un reflejo de lo mejor que somos. Las oportunidades para cambiar la historia y el destino humanos que nos brinda el cine son enormes. Entre todos los productos que salen de Hollywood, también se hacen buenas películas; los filmes independientes enriquecen el patrimonio cinematográfico americano; nacen nuevos artistas que consagran su talento al arte cinematográfico, en obras narrativas, documentales y experimentales. El impulso que nos lleva a crear arte es tan fuerte como el impulso que nos hace avanzar tecnológicamente, y el cine ofrece la oportunidad de unir ambos impulsos de una manera única.

Quisiera concluir este prefacio dando mi más sincero agradecimiento a la gente que me ayudó con su saber en la preparación de la segunda edición del *Diccionario completo de cine*: Ed Wicinski, de Du Art Film and Video en Nueva York; Russell Ofria, de Advanced Camera Systems en Van Nuys, California; John Ross, de Digital Sound and Picture en Los Ángeles; Jack Butler y Skip Farley, de Butler Graphics en Troy, Michigan; Dan Kier, especialista en vídeo de Media Services en la Universidad de Michigan en Ann Arbor; Jon Lewis, historiador de cine de Oregon State en Corvallis, Oregon y Russell Collins, del Michigan Theater Foundation en Ann Arbor. Todos leyeron partes de este libro y tuvieron la amabilidad de acompañarme hasta la finalización de mi proyecto. Bob Fischer, de Creative Communications Services, en representación de Eastman Kodak, de Carlsbad, California; David Fischer, de Du Art Film and Video en Nueva York; Joan Graves, de la Motion Picture Association of America's Classification and Rating Administration en Encino, California; Lynne Sauve, de Ultimatte Co. en Chatsworth, California y Vince Wellman, de la Wayne State Law School en Detroit, hablaron conmigo y me enviaron importante documentación. Richard Utley, de Protec Film Vaults, en Los Ángeles; Steve Hallet, de Oxberry LLC en Newark, Nueva Jersey; Jonathan Erland, presidente de Composite Components, en Los Ángeles; Richard Glicksman, experto en iluminación en Burbank, California; Al Young, especialista en sonido, y Robert Rayher, instructor de producción, ambos en el Programa de Cine y Vídeo de la Universidad de Michigan; Dan Breul, jefe del Servicio de Proyecciones de la misma universidad y Klaus-Peter Beir, investigador en ingeniería también de Michigan, fueron extraordinariamente generosos en el transcurso de nuestras conversaciones. Quiero expresar mi especial gratitud a Gaylyn Studlar y William Paul, colegas en el Programa de Cine y Vídeo en Michigan, por crear un entorno de estudio y enseñanza propicio para que floreciera un trabajo como el mío.

Jennifer Riopelle es la responsable de los excelentes dibujos que se han añadido a esta nueva edición, y Mary Corliss, del Film Stills Archive del Museo de Arte Moderno de Nueva York, fue quien me ayudó en la selección de las nuevas fotografías. La Oficina del Vicepresidente para Investigación y la Oficina del Decano para Investigación, Computación y Servicios de la Universidad de Michigan me suministraron fondos para los dibujos, las fotografías y la preparación final del manuscrito. Por último, y con la pompa adecuada, quiero expresar mi gratitud a Hugh Rawson, editor-jefe de Penguin, por su entereza y su aliento a la hora de enviar las dos ediciones del *Diccionario completo de cine* a la imprenta, y a mi esposa, Nancy, cuya ayuda, apoyo y paciencia fueron esenciales para que este proyecto tuviese un final feliz.

A

■ **a otro punto importante** *Véase* **telecine.**

■ **¡a positivo!, ¡a positivar!** Orden que da un director cuando está satisfecho con una toma, indicando que se envíe la película al laboratorio y que se haga una copia positiva de ella. Generalmente la orden se anota en el parte.

■ **aberración** Imperfección del objetivo que produce una distorsión en la imagen.

■ **aberración cromática transversal** *Véase* **color lateral.**

■ **aberración cromática** Defecto de objetivo que hace que los colores se dispersen, en lugar de enfocarse en el mismo punto; la consecuencia es una franja coloreada alrededor de los objetos de la imagen.

■ **aberración esférica, distorsión esférica** Defecto de una lente esférica producido por su forma esférica, que permite que los rayos de luz procedentes de un punto atraviesen sus extremos y se enfoquen más cerca de la lente que los rayos de luz procedentes de un punto que atraviesan su centro. El resultado es una imagen algo desenfocada, con las figuras cuadradas redondeadas. Este tipo de defecto puede evitarse uniendo dos o más lentes esféricas con diferentes capacidades de refracción para que se corrijan las unas a las otras, o utilizando una lente o elemento flotante no esférico con la lente esférica.

■ **abertura** (1) Refiriéndose al objetivo, orificio, normalmente controlado por el diafragma, que regula la cantidad de luz que atraviesa el objetivo y llega a la película. (2) Refiriéndose a la cámara, ventanilla que determina el área expuesta de cada fotograma. (3) Refiriéndose al proyector, ventanilla que determina el área del fotograma que va a proyectarse en pantalla. (4) Refiriéndose a la positivadora, orificio que controla la cantidad de luz que se expone sobre la película en el proceso de copia.

■ **abertura de diafragma** Abertura ajustable en la parte frontal del objetivo que el diafragma controla y que regula la cantidad de luz que atraviesa el objetivo y llega a la película. La abertura es importante para determinar no sólo la cantidad de iluminación para la imagen, sino también la profundidad de campo: cuanto más se cierra el diafragma, mayor es la profundidad de campo, especialmente con los objetivos de gran angular. La distancia focal del objetivo, que determina el aumento del sujeto que se filma, es también un factor importante para determinar la cantidad de luz que llega a la película; debido a ello, el grado de abertura se calcula mediante una serie de números f, que se obtienen dividiendo la distancia focal por el diámetro efectivo más amplio. *Véase* **número f, número t** *y* **objetivo.**

■ **abertura de la Academia** Relación entre el ancho y el alto en las aberturas de las cámaras y proyectores de 35 mm que da lugar al fotograma de 4:3 ó 1:1,33, estandarizado por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences en 1972. *Véase* **relación de aspecto.**

■ **abertura del proyector** Placa de abertura en la ventanilla del proyector, a través de la cual pasa la imagen proyectada y que tapa la luz no deseada. La placa de abertura puede cambiarse para acomodar distintas relaciones de aspecto. *Véase* **proyector.**

■ **abertura efectiva** Relación entre la longitud focal de un objetivo y el ancho de su abertura, limitado por su diafragma. Esta relación se da normalmente en números f. *Véase* **número f.**

■ **abertura máxima** Abertura máxima del diafragma del objetivo de una cámara; por consiguiente, el número f más bajo.

■ **abertura reducida** Tamaño de abertura en las cámaras y proyectores de 35 mm que produce un fotograma con una relación de aspecto de 4:3 (1:1,33), llamada así porque fue necesario reducir el tamaño del fotograma de la película muda para dejar sitio a la nueva banda de sonido y seguir manteniendo la antigua relación de aspecto (al principio se probó con una imagen cuadrada, pero los resultados fueron insatisfactorios). A estas dimensiones se las conoce asimismo con el nombre de abertura de la Academia, pues fueron estandarizadas por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences en 1932, mientras que el tamaño del fotograma recibe el nombre de fotograma Movietone, ya que el sistema de sonido Movietone precisaba de un área de estas características para la imagen de la película.

■ **abertura relativa** *Véase* **número f.**

■ **abertura total** (1) Término que se aplica a un objetivo cuando el iris está en su abertura máxima, permitiendo por ello que la máxima cantidad de luz atraviese el diafragma. Para conseguir esta abertura máxima, se selecciona el número f más pequeño del objetivo de la cámara. *Véase* **número f.** (2) Abertura original del objetivo de la cámara y de la lente del proyector para película de 35 mm antes de la llegada del sonido, que permitía que se utilizara el área más amplia posible de la película para la creación de un fotograma con una relación de aspecto de 4:3.

■ **abogado especializado en entretenimiento** Abogado especializado en los aspectos legales de los diversos medios de comunicación de entretenimiento, especialmente en acuerdos contractuales, litigios, infracciones de la ley, difamación, derechos de autor, y, a veces, en leyes *antitrust*.

■ **abrasión** Cualquier marca o arañazo en la emulsión de la película causada por la tirantez del rollo o por alguna partícula que se haya desprendido de la emulsión, dando lugar, generalmente, a una imperfección, a una distorsión o a una raya en la imagen.

■ **abrazadera de pared** soporte acoplado a una pared o a un bastidor para sostener un foco.

■ **abrazadera de plató** Soporte y estabilizador para partes del decorado que se une al suelo y a la parte trasera de un bastidor o de un fragmento construido de decorado. Esta abrazadera puede ser una barra de metal o un fragmento de madera con extremos planos, o un marco triangular de madera.

■ **abrazadera de tubos** Pequeño instrumento para colgar luces y otros aparatos de tubos de acero o vigas transversales.

■ **abrir** Aumentar la abertura del diafragma de un objetivo de forma que pueda llegar más luz a la película. Esta operación se realiza seleccionando un número f más bajo en el anillo de calibración. Para cerrar el diafragma hay que realizar la operación contraria.

■ **abrir *zoom*** Disminución de la longitud focal de un objetivo *zoom* durante la filmación de un plano, de manera que la cámara parece alejarse del sujeto y éste mengua continuamente de tamaño. Al «cerrar *zoom*» se consigue el efecto opuesto. *Véase* **plano de *zoom*.**

■ **Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS)** Organización profesional con sede en Beverly Hills, California, en la que tienen cabida todas aquellas personas dedicadas a la realización de películas. Cuenta con más de 5.000 miembros activos, además de con 850 miembros asociados que no votan en los premios. La organización comprende secciones dedicadas a casi todos los aspectos de la realización de películas, y la categoría de miembro se adquiere únicamente por invitación. La Academia fue creada en 1927 para mejorar la imagen pública de la industria, mediar en las disputas o problemas surgidos entre los distintos ramos y favorecer los avances técnicos y artísticos. En 1937, tras una década tempestuosa, la Academia se retiró de las negociaciones laborales, y desde entonces se ha dedicado a apoyar la investigación técnica y la formación cinematográfica, mediante la publicación de obras de referencia como el *Annual Index of Motion Picture Credits*,

donde aparecen las listas de créditos completas de todas las películas producidas cada año, o el *Academy Players Directory*. Anualmente, premia los logros interpretativos y cinematográficos que considera más destacados. *Véase* **estándares de la Academia** *y* **Premios Oscar.**

■ ***Academy Players Directory*** Directorio publicado por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences que contiene películas y créditos de entre 16.000 y 18.000 actores y actrices. El directorio, que se publica tres veces al año, se utiliza en la industria cinematográfica para llevar a cabo los *castings*.

■ **acceso aleatorio** En la tecnología informática, el término se refiere a la capacidad para acceder de forma aleatoria e instantánea a cualquier texto o imagen archivado en la memoria del ordenador, sin tener que pasar a través de otros datos o informaciones. El término se utiliza en la edición no lineal, en la que se digitalizan las imágenes cinematográficas, para sugerir que el montador puede ver en pantalla una escena concreta sin tener que ejecutar una serie de acciones, como sucede en la edición lineal con cinta de vídeo. Un sistema de múltiples discos duros permite almacenar una gran cantidad de información y acelerar el acceso a las imágenes, permitiendo disponer al momento de cualquier fotograma o plano. *Véase* **montaje.**

■ **acción** (1) Orden dada por el director, cuando la cámara y el sistema de sonido se han puesto en marcha, para que los intérpretes comiencen a actuar. (2) Lo que hacen los personajes durante la escena, sus actos y conductas individuales. (3) El acontecimiento general que tiene lugar en una escena o secuencia concreta (por ejemplo, una persecución). Las películas varían en función de la cantidad de acción que haya en ellas, es decir, de la cantidad de actividad que se despliega en cada episodio y del número de acciones generales que componen la historia. Las películas del Oeste «repletas de aventuras» se centran más en estos aspectos de la acción que acaban de mencionarse y menos en los personajes que los dramas domésticos. (4) La línea argumental general de la película. (5) La imagen de la película, por oposición a la banda sonora.

■ **acción consecutiva** Acción de una película en el orden en que se rueda, que no corresponde necesariamente a su orden cronológico o al orden en el que aparecerá en pantalla. A menudo resulta más económico y conveniente filmar las escenas en un orden distinto al cronológico para aprovechar el tiempo del que dispone la estrella o una determinada localización.

■ **acción continua** Acción sin solución de continuidad en el seno de una escena, aunque filmada desde diversas distancias, ángulos o puntos de vista en una serie de planos.

■ **acción de fondo** Acción secundaria que tiene lugar al mismo tiempo y en la misma zona general que la acción principal. Esa acción ambienta y sirve de contexto a la acción principal, y debe estar cuidadosamente intercalada en el montaje para que case con las imágenes centrales.

■ **acción paralela** Una acción que tiene lugar en dos o más lugares al mismo tiempo y que se muestra de forma alternada en la pantalla mediante un montaje alternado de los planos de un lugar y del otro. Toda una película puede construirse sobre la base de la acción paralela (por ejemplo, en *Nashville* [1975], de Robert Altman, aparecen cortes continuos entre acciones que involucran a más de 20 personajes a lo largo de un periodo de cinco días), pero, en la mayoría de las ocasiones, esta técnica es sólo utilizada en algunas partes de una película para mostrar acciones simultáneas y relacionadas. El montaje alternado para mostrar estas acciones paralelas ha sido muy importante desde la época de los comienzos del cine mudo y fue especialmente desarrollado por D. W. Griffith. *Véase* **montaje paralelo.**

■ **acción real** Acontecimientos sucedidos a personajes interpretados por actores reales, a diferencia de los acontecidos a figuras animadas.

■ ***ace*** Proyector de haz concentrado dotado de una lámpara de 1.000 vatios.

■ **ACE** *Véase* **American Cinema Editors.**

■ **acelerar el movimiento** Hacer funcionar una cámara a una velocidad inferior a la normal de 24 fotogramas por segundo de forma que se logre un movimiento acelerado cuando la imagen se proyecta a la velocidad estándar. El término en inglés, *undercrank*, tiene su origen en la época del cine mudo cuando las cámaras se hacían funcionar a mano mediante una manivela. Hacer funcionar una cámara más rápido de lo normal es ralentizar el movimiento (*overcrank*).

■ **acetato de celulosa** *Véase* **soporte de acetato.**

■ **acondicionar** Eliminación de ralladuras, abrasiones y sustancias extrañas de la superficie del soporte o de la emulsión de negativos y copias positivas. Los diversos laboratorios tienen sus propios métodos secretos, pero generalmente incluyen la limpieza, el encerado y el tratamiento químico del área dañada.

■ **acoplamiento mediante tintes** Procedimiento de hacer imágenes cinematográficas en color mediante la interacción (es decir, el «acoplamiento») de la solución oxidante de revelado y de ciertas sustancias químicas (llamadas copuladores o acopladores) presentes en la emulsión de la película o a veces en la propia solución de revelado. *Véase* **película de color.**

■ **actinicidad** El término «actinismo» hace referencia a la capacidad de la radiación para causar un cambio químico; en cinematografía, la actinicidad se refiere a la proporción de luz que se registra realmente en la emulsión de una película. Por ejemplo, la luz del día normal tendría una alta actinicidad para la película virgen pancromática, sensible a todas las partes del espectro de color. *Véase* **película.**

■ ***action still*** Fotografía fija que procede de la ampliación de un fotograma, tomado directamente de la película y que normalmente se utiliza con propósitos publicitarios. *Véase* **foto fija.**

■ **actor** (1) Cualquier hombre que interpreta un papel en una película. (2) Cualquier persona, hombre o mujer, que interpreta un papel en una película. Por lo que se refiere al cine, este término goza de cierta resonancia debido a la popularidad de la que gozan los intérpretes, y frecuentemente su personalidad en la vida real constituye una representación, en la misma medida en que lo es su interpretación de un papel en una película (los actores lo son incluso cuando no parecen estar actuando). Por una parte, los cambios sociológicos afectan a los gustos populares, los cuales, a su vez, influyen en el tipo de actores elegidos para los diferentes papeles de las películas (por ejemplo, héroes, heroínas y villanos), pero, por otra, también es evidente que las películas pueden influir en la forma en que el público ve la realidad y percibe a ciertos tipos de personas. En general, se puede distinguir entre el actor que aporta una personalidad cinematográfica similar a todos sus papeles, el actor que proyecta la personalidad individual del papel que interpreta, el actor que no aporta ninguna personalidad especial a sus papeles y el actor no profesional, que se utiliza para aportar verosimilitud a un personaje.

■ **actor con nombre** Intérprete cuyo nombre es conocido por el público y que por sí mismo atraería a una gran cantidad de gente a la taquilla aparte de la calidad o del poder de atracción de una película. Una persona de este tipo tiene valor de nombre o *marquee value*.

■ **actor contratado** (1) Actor bajo contrato en un determinado estudio. (2) Actor que trabaja en una producción específica para la cual ha sido contratado, en vez de por un sueldo periódico.

■ **actor de carácter** Intérprete especializado en papeles secundarios de carácter bien definido y a menudo cómicos. Dichos actores o actrices suelen interpretar estos papeles debido a sus propias características físicas y a sus voces. Elisha Cook Jr., por ejemplo, interpretó el papel de pequeño, extraño y vehemente ratero o el de personajes desequilibrados durante más de cuarenta años, por ejemplo en *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941, John Huston), mientras que Hattie McDaniel interpretó durante dos décadas el papel de criada negra oronda, de buen carácter y llena de sabiduría, culminando su carrera con el Oscar obtenido por *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, 1939), de Victor Fleming.

■ **actor del «método»** Intérprete que utiliza una técnica de interpretación derivada de la práctica y la escritura del gran actor, director y profesor de interpretación ruso Constantin Stanislavski (véase especialmente su *La preparación del actor* y *Mi vida en el arte*). El «método» se hizo popular en los EE.UU. en gran medida a través del Actors Studio, fundado en Nueva York en 1947, y en el cine especialmente a través de las películas interpretadas por Marlon Brando y las dirigidas por Elia Kazan, los cuales fueron miembros importantes de este grupo (ambos ganaron Oscars por *La ley del silencio* [*On the Waterfront*, 1954]). Otros importantes actores del método en el Actors Studio que trabajaron en el cine fueron Rod Steiger, Julie Harris, James Dean y Montgomery Clift. El «método» es un estilo ultrarrealista de interpretación que exige una inmensa concentración y trabajo interior por parte del actor: éste debe elaborar su papel a partir de experiencias y sentimientos íntimos, convirtiéndose realmente en el personaje. Este estilo de interpretación parece extremadamente natural; con frecuencia las interpretaciones se realizan en un tono discreto, con pausas, vacilaciones y búsquedas a tientas de significado y

comunicación. En su mejor versión, la interpretación del «método» era inspiradora y emocionante; en la peor, era amanerada y pesada. Hasta cierto punto, ha dejado su huella en actores posteriores a la tradición realista, a saber, Dustin Hoffman, Al Pacino y Robert De Niro. *Véase* **Actors Studio.**

actor del «método» Marlon Brando y Rod Steiger en la famosa escena del taxi de *La ley del silencio* (1954), de Elia Kazan.

■ **actor joven** Designación genérica empleada para referirse a un actor cuya edad se encuentra entre los veinte y los veinticinco años.

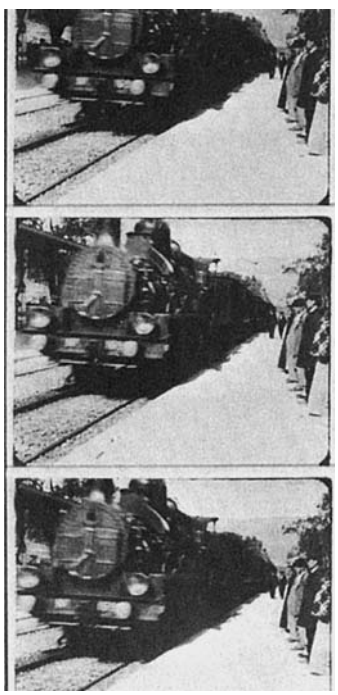
■ **actores principales** Los actores destacados en una película.

■ **Actors Studio** Escuela de actores fundada en Nueva York en 1947 en donde los intérpretes practican y mejoran su arte. En ella sólo se admite a actores experimentados o sumamente prometedores. El estilo de interpretación, denominado «método», es naturalista y se inspira en los escritos del actor y director ruso Stanislavski. Esta escuela tuvo un impacto significativo en las películas de los años cincuenta, especialmente a través de las interpretaciones de Marlon Brando y James Dean y de la dirección de Elia Kazan, uno de sus fundadores. Kazan filmó a mediados de esa década su aplaudida *La ley del silencio* (*On the Waterfront,* 1954), protagonizada por Brando. *Véase* **actor del método.**

■ **actriz** Mujer que interpreta un papel en una película. *Véase* **actor** (2).

■ **actriz joven** Designación genérica empleada para referirse a una actriz cuya edad se encuentra entre los veinte y los veinticinco años.

■ **actualidades** Nombre dado por los hermanos Lumière a sus escenas breves de la vida real, que comenzaron a exhibir en París en 1895. *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat* (*Arrivée d'un train en gare de la Ciotat,* 1895) es uno de sus ejemplos más famosos. La compañía de Edison y otras productoras cinematográficas de los comienzos realizaron estas breves y sencillas reproducciones fílmicas de escenas del mundo real, que al ser proyectadas sobre las pantallas arrebataron a aquel nuevo público.



actualidades Fotogramas de *Llegada de un tren a la estación de la Ciotat* (1895), de los hermanos Lumière.

■ **actuar** Interpretar el papel de un personaje en una película, fingiendo ser el mismo, mediante la acción, la expresión facial, la conducta general y, en las películas sonoras, la expresión verbal. A diferencia de la interpretación teatral, en la que el actor o la actriz ofrecen directamente su interpretación del personaje al público, la actuación cinematográfica está sujeta a la mediación de la cámara, del montaje y de la banda sonora, elementos que pueden realzar, alterar y, en ocasiones, incluso perjudicar la interpretación. En el medio cinematográfico, aparte de que las escenas se ruedan plano a plano, realizándose a veces varias tomas de los mismos, cabe tener en cuenta que los factores económicos y el plan de rodaje obligan a inter-

pretar algunos papeles de forma no secuencial, despojando al intérprete de cualquier sentido de continuidad y obligándole a afrontar problemas que difieren de los experimentados por el actor teatral. En el cine, los intérpretes actúan frente a la cámara, que con frecuencia se halla muy próxima a ellos, mostrando al espectador cada uno de sus gestos y movimientos, y sus voces se graban con un micrófono, que capta hasta el más mínimo de sus susurros y hasta la más pequeña de sus modulaciones. Por lo tanto, la proyección corporal y vocal del actor de teatro carece de sentido en el medio cinematográfico, y se vuelve necesario un estilo de actuación más sutil y natural. La historia de la interpretación cinematográfica puede verse como la evolución desde las interpretaciones exageradas y teatrales de las películas mudas, en las que los actores y actrices de la nueva forma artística se encontraban todavía influidos por la escena teatral y, al mismo tiempo, se veían forzados a proyectar ideas y emociones sin la utilización del sonido, hasta llegar al momento actual, en el que las interpretaciones tienden a ser más naturales y realistas, y en el que incluso la interpretación de actores y actrices sin la necesaria calidad se puede hacer creíble mediante el montaje. Por supuesto, esta evolución no es continua ni evidente, y cabe reconocer que cada género cinematográfico exige habilidades distintas en los intérpretes.

D. W. Griffith intentó otorgar una mayor credibilidad al cine mudo mediante el esmero puesto en la elección de los actores, el uso de la cámara y la mayor atención prestada a las interpretaciones, aunque para los espectadores modernos sus películas parezcan lastradas por ciertos convencionalismos; posteriormente, en las películas mudas de Stroheim y Murnau, se consiguieron interpretaciones más sutiles y convincentes. El advenimiento del sonido liberó a los intérpretes del exceso de énfasis que se había puesto en la expresión facial, en la gestualidad y en los movimientos corporales, pero, incluso en las películas de los años treinta y cuarenta, puede verse que el *star system* y la popularidad de ciertas «personalidades de la pantalla» dieron lugar a interpretaciones amaneradas, monótonas, y, con objeto de satisfacer las expectativas depositadas en el intérprete de turno, hasta exageradas. Fue a finales de los años cuarenta y en la década de los cincuenta cuando la actuación cinematográfica recibió su mayor impulso a favor de interpretaciones más naturales y realistas, merced al neorrealismo italiano y al impacto del Actors Studio de Nueva York. Las actuaciones de Marlon Brando y James Dean, los cuales habían tenido cierta relación con el Actors Studio, fueron en este aspecto muy importantes, y su influencia se puede rastrear en actores como Dustin Hoffman, Al Pacino y Robert De Niro. Sin embargo, el envejecimiento de estos intérpretes y los grandes intereses económicos de las películas realizadas por la industria, han dado lugar en los últimos años a una cierta tendencia a restar importancia al realismo en la interpretación, poniendo un mayor énfasis en cualidades visuales más uniformes y juveniles, para atraer a un público internacional. La excepción a esta regla la ha constituido un puñado de actores de gran talento procedentes de Gran Bretaña, como Anthony Hopkins, Daniel Day-Lewis y Ralph Fiennes. Tampoco faltan las actrices de extraordinario registro y sensibilidad para la pantalla, como Meryl Streep, Michelle Pfeiffer y Debra Winger, aunque con frecuencia no haya buenos papeles para las intérpretes femeninas y éstas se vean, cada vez en mayor medida, obligadas a interpretar papeles convencionales. Sin embargo, en ocasiones, actrices como Jodie Foster en los EE.UU. o Emma Thompson en Gran Bretaña consiguen asumir un papel más activo en el mundo de la producción cinematográfica y crean para sí mismas excelentes personajes.

■ **acuerdo bruto de distribución, participación en los ingresos brutos** *Véase* **partícipe en los ingresos brutos.**

■ **acuerdo de confidencialidad** Acuerdo contractual en el que una parte promete a la otra discreción acerca de un proyecto; por ejemplo, una productora promete a un escritor que toda la información acerca de la trama y los personajes de su guion se mantendrá en secreto. *Véase* **acuerdo de presentación.**

■ **acuerdo de desarrollo** Acuerdo contractual entre una compañía cinematográfica y un individuo, por ejemplo un productor, un director o, a veces, un guionista. La compañía cinematográfica accede a pagar a esa persona una cierta cantidad de dinero para que desarrolle un proyecto sobre el que la compañía poseerá el derecho preferencial de producción. *Véase* **acuerdo de desarrollo global.**

■ **acuerdo de desarrollo global** Acuerdo contractual por el cual un estudio/distribuidor pagará los diversos gastos y los costes generales de un productor independiente a cambio de los derechos prioritarios de cualquier proyecto que desarrolle el productor. En un acuerdo de desarrollo exclusivo, el cineasta sólo podrá distribuir sus películas a través de ese estudio. En un primer acuerdo, la compañía puede decidir si va a hacer o no la película,

y, en caso de que no, el cineasta puede acudir a otro lugar. En un *housekeeping deal*, el estudio cinematográfico le da al cineasta una oficina y fondos de desarrollo para empezar un proyecto, normalmente para establecer un primer acuerdo. *Véanse también* **acuerdo de desarrollo, acuerdo de distribución, acuerdo de distribución del negativo** *y* **cláusula de garantía.**

■ **acuerdo de distribución** Acuerdo contractual por el que un productor/distribuidor acepta distribuir una película después de que ésta haya sido realizada por algún grupo independiente. Básicamente idéntico a un acuerdo de distribución del negativo, este acuerdo da al productor una base para encontrar financiación para realizar la película y elimina para el productor/distribuidor el problema de un eventual exceso de costes o de la no conclusión del proyecto. *Véase* **cláusula de garantía.**

■ **acuerdo de distribución del negativo, garantía de compra, garantía de pago, garantía de mercado** Compromiso contractual por el cual un distribuidor accede a pagar a un productor cierta cantidad de dinero cuando se concluya la película y se entregue el negativo definitivo, completamente montado y listo para su positivado. Generalmente los productores pueden utilizar un acuerdo de este tipo para financiar la película o para pedir préstamos a un banco, mientras que el distribuidor no ha de preocuparse por los eventuales incrementos en el coste de la producción o por su no finalización. *Véase* **acuerdo de desarrollo, acuerdo de desarrollo global, cláusula de garantía** y **primer acuerdo.**

■ **acuerdo de presentación** Documento que libra a un estudio o productor de cualquier responsabilidad legal respecto a un autor que presenta un guion si el estudio o el productor utiliza cualquier material «similar o idéntico». Este documento se exige si el manuscrito lo presenta el autor directamente y no a través de un agente, que es la práctica habitual en una industria cinematográfica tan desarrollada como la estadounidense. El documento también libra al estudio o productor de responsabilidades legales si la propia obra presentada es objeto de pleito. *Véase* **acuerdo de confidencialidad.**

■ **acuerdo de producción, financiación y distribución** Acuerdo contractual que especifica las condiciones por las cuales un distribuidor financia una película. Este acuerdo detallará cómo se va a desarrollar el proyecto, los artistas que participarán, las condiciones de pago, los propios pagos, qué derechos de toma de decisiones sobre la realización de la película tiene el distribuidor y los derechos de la compañía para distribuir la película en mercados concretos. *Véase* **distribución, Hollywood** *y* **sistema de estudios.**

■ **acuerdo escalonado** En el ámbito anglosajón de producción cinematográfica, acuerdo contractual entre una compañía cinematográfica y un productor, guionista, director o intérprete, por el que la compañía tiene derecho a abandonar el proyecto y a no realizar más pagos en cualquiera de las fases de desarrollo especificadas (por ejemplo, cuando se acabe el tratamiento o el primer borrador del guion).

■ **acuerdo noventa/diez** Compromiso contractual entre el distribuidor y el exhibidor por el cual el exhibidor, después de deducir los gastos fijos de la sala, da al distribuidor el 90 por 100 de los ingresos brutos de taquilla. Durante las semanas posteriores disminuye el porcentaje para el distribuidor, frecuentemente al 10 por 100. Este acuerdo normalmente se hace para el estreno de películas especiales. *Véase* **distribución.**

■ **acumulación de emulsión** Acumulación de pequeñas partículas de emulsión, normalmente en la ventanilla de una cámara o proyector, a menudo causada por el secado defectuoso de la película.

■ **acumulación dramática** (1) Aceleración de la acción y desarrollo de la trama para que el público tenga la sensación de que la intensidad dramática aumenta. (2) Utilización de planos preparatorios e incremento del ritmo para conducir dramáticamente a la película hacia una escena climática.

■ **acústica** (1) Ciencia del sonido. (2) Factores ambientales de una zona cualquiera que afectan a la calidad del sonido. Son especialmente importantes durante el proceso de grabación del sonido, tanto en interiores como en exteriores, así como para su reproducción en una sala o auditorio.

■ **acústica resonante** Calidad del sonido originado en un determinado ambiente en el que las frecuencias altas se empobrecen y destacan las frecuencias bajas. El resultado es un sonido con poca definición y algo de eco.

■ **acutancia** Medición del cambio de densidad en los bordes de un sujeto en un negativo, desde las zonas más expuestas a las menos expuestas. La medición se realiza con un densitómetro y pro-

porciona una evaluación precisa de la nitidez de la imagen. *Véase* **densitometría** y **resolución.**

■ **adaptación** Obra ejecutada en un medio expresivo cuyo espíritu rector, así como un número variable de sus elementos, proceden de una obra realizada en otro medio. Las adaptaciones cinematográficas se pueden basar en obras de teatro, cuentos, novelas, historias, biografías e incluso, en ocasiones, en poemas y canciones. Algunas veces las adaptaciones son libres, tomando quizás en préstamo una situación general, un episodio concreto, un personaje o, incluso, un título a modo de inspiración; en otros casos, intentan ser «literales», presentando el argumento, los personajes, e incluso los diálogos originales, con la mayor exactitud posible. Sin embargo, el cine es un medio expresivo independiente, que posee una estética y una técnica propias, y resulta necesario transformar la obra original para acomodarla a lo que constituye una forma artista diferente y única. Las obras de teatro que se filman directamente durante su representación escénica pueden tener un interés para un público muy específico, pero, para la mayor parte de los espectadores, resultan lentas y con frecuencia aburridas. A una adaptación literal se le puede dar nueva vida mediante un buen empleo de la técnica cinematográfica, pero con frecuencia eso no basta. La literatura narrativa y no narrativa pertenecen al medio impreso, y es el cineasta quien tiene que proyectar en la pantalla su propia visión de los personajes, de la acción y del entorno en que transcurre. El cine crea una realidad física totalmente definida e inmediata que demanda su dramatización y su exploración; convierte a los personajes en realidades visuales y los pone en relación directa con su entorno y en una proximidad inmediata al espectador. El cineasta no sólo debe atender al hilo dramático, sino a la dimensión visual de cada escena, y el espectador necesita, en la presentación que hace la cámara del personaje y de los lugares en los que transcurre la historia, de tanta acción visual como verbal y psicológica.

Los cineastas siempre se han mostrado deseosos de utilizar argumentos desarrollados previamente por obras de teatro o por novelas y, sobre todo, de explotar la popularidad de obras procedentes de otros medios. Algunas de las películas más populares de la historia del cine se han basado en éxitos de ventas literarios, por ejemplo *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939), dirigida por Victor Fleming, o *El padrino* (*The Godfather*, 1972), de Francis Ford Coppola. En ambos casos, unos libros flojos, aunque efectivos, obtuvieron mayor verosimilitud y profundidad gracias a la sensibilidad visual de los cineastas. Las grandes novelas siempre se han mostrado más resistentes a las adaptaciones porque el cine no puede desplegar en un grado suficiente su penetración en el interior de los personajes o la riqueza y capacidad de sugerencia de su lenguaje. Pero también en este terreno existen excepciones, como en el caso de la versión cinematográfica que Joseph Strick hizo del *Ulises* de James Joyce (*Ulysses*, 1967), en la que el director integraba, de forma respetuosa pero selectiva, el espíritu y parte del lenguaje del original con su sensible interpretación visual y su representación de los personajes, de los lugares en los que se desarrolla la acción e, incluso, de los pensamientos. Las obras de Shakespeare también se han adaptado al cine en numerosas ocasiones, algunas veces con notable éxito cuando el director ha tejido el drama en el medio visual del cine, como hizo Laurence Olivier en su *Enrique V* (*Henry* V, 1944).

adaptación *Ulysses* (1967), dirigida por Joseph Strick, con Milo O'Shea y Barbara Jefford como Leopold y Molly Bloom en esta versión, realizada con gran tacto, de la aclamada novela de James Joyce.

■ **adaptación libre** Cualquier adaptación al cine de una obra procedente de otro medio en la que no se siguen fielmente la caracterización, la trama y los diálogos. Los personajes y la línea argumental pueden estar simplemente sugeridos por la obra original, como en el caso de *Blow-up/Deseo de una mañana de verano* (*Blow-Up*, 1966), de Michelangelo Antonioni, que improvisa sobre el relato de Julio Cortázar. *Véase* **adaptación.**

■ **adaptación literal** Una adaptación al cine en la que el diálogo y los acontecimientos de la obra original permanecen casi idénticos. Una buena

técnica cinematográfica y unas buenas interpretaciones pueden permitir en ocasiones una eficaz transferencia literal de una obra teatral al cine, como ocurrió con la adaptación al cine de la obra de Arthur Miller *Muerte de un viajante* (*Death of a Salesman*, 1951), producida por Stanley Kramer, pero, a pesar de ello, la película no fue un éxito comercial. En general, una obra original debe modificarse sustancialmente para cumplir con los requisitos del medio cinematográfico. *Véase* **adaptación.**

■ **adaptador** Instrumento que une un componente de un equipo a otro, por ejemplo, un adaptador de objetivos que une un objetivo con un tipo de montura a una cámara que emplea otro tipo de montura, o un adaptador de percha que une una lámpara con un soporte de horquilla a un tornillo de presión en C que se conecta a una canalización aérea.

■ **adaptador de objetivos** Pequeño instrumento que permite que un objetivo con una determinada montura pueda acoplarse a una cámara que acepta un tipo de montura diferente.

■ **adaptar** Rescribir y transformar una obra pasándola de un medio a otro. Convertir, por ejemplo, una obra de teatro, un cuento, una novela o una obra literaria no ficticia en una película. *Véase* **adaptación.**

■ **adelante-atrás** Sistema de doblaje mediante el cual se graba un diálogo mejor que el que se tomó durante el rodaje. En vez de tener que doblar mediante bucles hechos con partes de la película original y de la cinta de sonido y posteriormente tener que volver a empalmarlos en el rollo original, este método permite al técnico de sonido pasar la imagen y el sonido hacia adelante y hacia atrás las veces que sean necesarias hasta que se haga la banda de diálogo definitiva. A este método también se lo conoce como *rock and roll*. *Véase* **doblaje mediante bucle.**

■ **adelanto de sonido** Distancia en la película cinematográfica entre un fotograma y el punto de la banda de sonido en el que se encuentra el sonido sincrónico que le corresponde. Debido a que la película ha de moverse intermitentemente ante la abertura y continuamente ante la cabeza de sonido del proyector, debe dejarse una distancia suficiente para que la película pase suavemente de un movimiento al otro sin que se produzcan estirones ni roturas. En película de 16 mm, el sonido de una banda óptica está 26 fotogramas adelantado a su imagen; en película de 35 mm, 21 fotogramas por delante, pero, en película de 70 mm, el sonido magnético está 24 fotogramas por detrás.

■ ***ad-lib*** Hablar o actuar sin preparación o sin guion. Inventar frases o crear acciones sobre la marcha. *Véase* **improvisar.**

■ **adquisición de derechos** Acuerdo contractual por el que un productor o una compañía productora adquiere los derechos de propiedad de una obra (por ejemplo, una novela, una obra de teatro o una canción) con el objeto de convertirla en película o utilizarla como parte de la misma. Esos contratos incluyen normalmente una fecha de expiración de los derechos adquiridos, de los que cabe hacer uso con anterioridad al vencimiento de ese plazo.

■ **ADR** *Véase* **sustitución automática de diálogos.**

■ **AFI** *Véase* **American Film Institute.**

■ **afiche** Escena de una película expuesta en el vestíbulo de una sala de cine que está exhibiendo dicha película o lo va hacer próximamente. Generalmente utilizados para publicitar la película, estos pequeños carteles fueron populares desde los días del cine mudo y durante la época del sistema de los estudios y desde entonces se han convertido en piezas de coleccionista.

■ **AFMA** *Véase* **American Film Marketing Association.**

■ **agencia artística** Organización que representa a las diversas clases de profesionales del espectáculo en la búsqueda de empleo y en las negociaciones de contratos. Aunque los escritores estadounidenses suelen estar representados por agencias literarias, normalmente con sede en Nueva York, aquellos que se dedican a escribir para el mundo del espectáculo cuentan con algunas agencias en Los Ángeles, más grandes que las neoyorquinas y que, además, representan a su vez a actores, directores, productores y directores de fotografía. Entre las agencias artísticas que cuentan con importantes departamentos dedicados al mundo del cine, destaquemos la Creative Artists Agency, la International Creative Management, la agencia William Morris y la United Talent Agency. Para estas agencias, resulta esencial mantenerse al corriente de todas las actividades que se desarrollan en la industria, especialmente de sus planes para futuras producciones, con el fin de encontrar trabajo para sus clientes. También corresponde a la agencia, ahora que los estudios de Hollywood no pueden encargarse de

esa tarea, promover y desarrollar la carrera de sus artistas. Estas agencias, así como las organizaciones más modestas que realizan las mismas funciones, tienen el derecho, reconocido por los numerosos sindicatos y asociaciones cinematográficas y televisivas, de negociar en nombre de sus miembros unas condiciones económicas y laborales que se ajusten a ciertos requerimientos básicos. Por prestar estos servicios, las agencias reciben el 10 por 100 de los ingresos brutos de sus clientes. En los últimos años, algunas agencias han impuesto la estrategia de los «paquetes creativos», es decir, de reunir a un conjunto de sus propios artistas (por ejemplo, una gran estrella, un productor y un director) en una oferta cerrada para una producción cinematográfica futura y vender el proyecto a un estudio o a un grupo de inversores. Estas agencias artísticas también han sido responsables del astronómico aumento salarial de las estrellas y, por lo tanto, responsables en parte de las pugnas económicas en el seno de la industria. Las agencias se han convertido en algo tan importante dentro del mundo del cine y están hasta tal punto implicadas en los planes de preproducción que un gran número de agentes de éxito han pasado a dirigir grandes estudios.

■ **agente artístico** Individuo que representa a un artista del campo del espectáculo en la búsqueda de empleo y en la negociación de contratos. En los EE.UU., se trata de una figura clave y casi omnipresente: los intérpretes, los directores, los productores, los guionistas, los directores de fotografía e, incluso, los diseñadores de decorados están representados por un agente. Suele trabajar para una gran agencia artística y cuenta con el respaldo de los vastos recursos de la organización, pero no resulta infrecuente que el cliente prefiera la atención más estrecha que garantizan los agentes pertenecientes a un grupo menos grande o que trabajan de manera independiente. En uno u otro caso, tanto el agente independiente como la agencia para la que éste trabaja perciben el 10 por 100 de los ingresos brutos del artista. La relación entre agente y cliente es de importancia capital para la carrera y el bienestar psicológico de este último. *Véase* **agencia artística.**

■ **agente de emplazamiento de productos** Persona que representa a ciertos fabricantes y a sus productos e intenta colocar sus productos de forma bien visible en una película. La colocación del caramelo Reese's Pieces en *E.T., el extraterrestre* (*E. T. The Extra-Terrestrial*, 1982) dio un gran impulso a este tipo de mercadotecnia cuando se dispararon las ventas del caramelo. La colocación de estos productos también hace ganar a la productora una buena cantidad de calderilla adicional. *Véase* **mercadotecnia.**

■ **agente de prensa** Expresión informal para designar a un publicista, que se utiliza para referirse a la persona que trata de hacer progresar la carrera de alguien, especialmente la de un intérprete, consiguiéndole publicidad en cualquiera de los medios de comunicación de masas. *Véase* **publicista.**

■ **Agfacolor** Síntesis sustractiva de color inventada en Alemania por Agfa AG para película de 16 mm en 1936 y para película de 35 mm en 1940. El Agfacolor consistía en un procedimiento de color tricapa en el que tres capas de emulsión, cada una sensible a uno de los colores primarios, se colocaban sobre una sola base. El Agfacolor fue utilizado por Eisenstein para la secuencia en color de la segunda parte de *Iván el terrible* (*Ivan Grozni*, 1945). Se considera que este sistema y sus derivados, por ejemplo el Sovcolor en Rusia o el Ansco Color en los EE.UU. durante los años cuarenta y cincuenta, producen tonos más suaves y naturales que el Eastman Color. *Véase* **Agfa-Gevaert Group** *y* **síntesis sustractiva.**

■ **Agfa-Gevaert Group** Compañía de fotografía e imagen con sede en Leverkusen, Alemania, y Mortsel, Bélgica. La compañía nació en 1964 como resultado de la fusión de la Agfa AG alemana y de la Gevaert Photo-Producten N. V. belga. La película Gevacolor fabricada por esta compañía gozó durante un tiempo de gran popularidad en el mundo cinematográfico.

■ **agitación, bomba de agitación** Movimiento dado a las sustancias químicas de una película durante el procesado con el objeto de que lleguen a la emulsión sustancias químicas renovadas y el revelado sea de buena calidad. Este movimiento se consigue mediante una bomba de agitación. *Véase* **procesado.**

■ **agitación por nitrógeno** Antiguo método de agitar la solución química alrededor de la película durante el procesado introduciendo burbujas de nitrógeno en el líquido. Actualmente se utiliza más una bomba de agitación. *Véase* **procesado.**

■ **aglutinante** Elemento en la emulsión de la película que distribuye los granos de haluro de plata y los fija a la película.

■ **aguijón** (1) Nota, acorde o frase musical que puntúa o concluye un fondo musical o escena. (2) Un

ruido repentino, como un grito, que puntúa la acción dramática o reduce la tensión en una escena.

■ **agujeros de registro** Perforaciones en dibujos y calcos que se ajustan a las espigas de la mesa de animación para permitir un registro preciso debajo de la cámara. *Véase* **mesa de animación.**

■ **ajustar** (1) Seleccionar y poner en el orden correcto los diversos fragmentos de película que deben formar parte de una copia compuesta realizada con una copiadora óptica. El técnico de ajuste realiza esta tarea y prepara una hoja de ajuste con información sobre la longitud de los planos y las exposiciones para el operador de la copiadora. (2) Colocar en el orden correcto rollos de película para el montaje o para su visionado. (3) Emparejar rollos distintos en una sincronizadora y en cualquier tipo de aparato para el visionado.

■ **ajuste de continuidad** (1) Proceso de conformar la película original con el copión montado, fotograma a fotograma, que normalmente se realiza haciendo coincidir los números de borde de las dos películas. Cuando el montaje se ha hecho en vídeo o digitalmente, el negativo se conforma con una lista de corte del negativo. Esta tarea la realiza en el laboratorio el conformador o cortador del negativo. *Véase* **copión montado.** (2) En el montaje en rollos A y B, alternar correctamente los fotogramas entre dos rollos de película. *Véase* **montaje en rollos A y B.** (3) Alargar, acortar y sincronizar las bandas de sonido para ajustarlas a la banda de imagen. (4) Hacer que la cinta de vídeo máster editada se ajuste a un montaje primario o a la lista de decisiones de edición (EDL). En los sistemas de edición modernos, se puede hacer automáticamente el vídeo máster editado a partir de la EDL. *Véase* **lista de decisiones de edición.**

■ **ajuste de continuidad mediante vídeo** Procedimiento de montaje en el que se utiliza un copión montado de vídeo y una lista de decisiones de edición (EDL) para realizar el ajuste de continuidad y cortar el negativo de cámara. La propia EDL se convierte en una lista de corte del negativo con números de código. Este sistema se utiliza para montar película de 35 mm y también película de 16 mm en rollos A y B. Así, los cineastas pueden filmar con película y concluir con película aprovechándose al mismo tiempo de la flexibilidad y la comodidad de editar en vídeo. *Véase* **KeyKode** *y* **telecine.**

■ **ajuste de diálogo, sincronización labial** Simultaneidad del diálogo hablado de un personaje en la banda de sonido y del movimiento de los labios en la imagen. Si hay una separación entre sonido e imagen de más de uno o dos fotogramas, la diferencia puede hacerse evidente.

■ **alabeo** Comba, abombamiento o retorcimiento de la película, causado por exceso o un defecto de tensión o por el calor extremo. El alabeo se produce generalmente cuando los bordes de la película son más cortos que su centro.

■ **alcance** Distancia entre la cámara y el sujeto que se está filmando.

■ **alegoría** Término procedente del mundo de los estudios literarios que, en ocasiones, resulta aplicable a una película en la que los personajes y los acontecimientos parecen reflejar, en una relación de correspondencia exacta, una situación externa a la película o una cuestión moral de carácter universal. Dentro del primer grupo, *El político* (*All the King's Men*, 1949), de Robert Rossen, puede considerarse como una alegoría del ascenso y la caída del gobernador de Louisiana, Huey Long; dentro del segundo, *Cero en conducta* (*Zéro de conduite*, 1933), de Jean Vigo, se puede considerar como una alegoría del triunfo de la juventud sobre la autoridad y el mundo adulto. A veces las películas son más explícitas y didácticamente alegóricas, como sucede con *Un hombre con suerte* (*O Lucky Man!*, 1973), de Lindsay Anderson, que muestra las aventuras de un hombre corriente enfrentado a personajes representativos de varios aspectos de la sociedad occidental. *Véase* **símbolo** y **subtexto** (1).

■ **alimentación** (1) Acción de abastecer de película a una cámara, proyector o copiadora. (2) Cualquier parte de la cámara, proyector o copiadora que abastece de película al mecanismo fundamental.

■ **alinear** Colocar la película correctamente en la ventanilla de un proyector o de cualquier máquina cinematográfica.

■ **almacén de decorados** Lugar en el estudio donde se guardan las diversas partes de un decorado que se utilizan en la puesta en escena, como bastidores, puertas y follaje. Dichas piezas, a veces con alteraciones, pueden emplearse para más de una escena o de una película.

■ **almacenamiento de cuadros** Técnicamente, el término significa el almacenamiento de un solo cuadro o imagen en la memoria de un ordenador, pero actualmente se usa generalmente para dar a entender el almacenamiento de varios cuadros. El

término es fundamentalmente el mismo que el de almacenamiento de imágenes y el de almacenamiento de páginas. *Véase* **búfer de cuadros.**

■ **almacenamiento de fotogramas** *Véase* **almacenamiento de cuadros.**

■ **almacenamiento de imágenes** El término básicamente tiene el mismo significado que el de almacenamiento de cuadros y el de almacenamiento de páginas y se refiere a la conservación de una o más imágenes en la memoria del ordenador. *Véase* **búfer de cuadros.**

■ **almacenamiento de páginas** El término «página», en el ámbito de los gráficos y la animación por ordenador, se refiere al contenido de una sola pantalla o cuadro del monitor, ya sea una sola página de texto o una sola imagen. Por tanto, almacenamiento de páginas se refiere al almacenamiento de estos cuadros en la memoria y es similar a almacenamiento de cuadros y almacenamiento de imágenes. *Véase* **búfer de cuadros.**

■ **almacenamiento de películas** Almacenamiento de películas cuando no se utilizan. Los diferentes tipos de película (por ejemplo, película virgen, negativo, internegativo, copia, soporte de nitrato, soporte de acetato, de color, de blanco y negro) presentan requisitos distintos para su almacenamiento, que también pueden estar influidos por la cantidad de tiempo que se haya de guardar la película. En general, las películas deberían conservarse en instalaciones especiales con un bajo nivel de humedad y a una temperatura baja. La película con soporte de nitrato es susceptible de un deterioro relativamente rápido y las películas con soporte de acetato están siendo víctimas del síndrome del vinagre. Debido a que los tintes de la película de color se deterioran con el paso del tiempo, a veces se guardan tres copias de separación en blanco y negro, una para cada color de la película tricapa, para su almacenamiento a largo plazo. Los estudios conservan los negativos e internegativos originales de las películas en sótanos especiales en los que la temperatura y la humedad están controladas; los archivos cinematográficos toman precauciones lo suficientemente estrictas como para conservar las copias en sótanos sometidos a controles similares durante tanto tiempo como sea posible. *Véase* **archivo cinematográfico** *y* **conservación de películas.**

■ **alojamiento de alimentación** En un chasis de doble alojamiento, el alojamiento frontal, que lleva la película no expuesta a través del interior de la cámara y hasta el alojamiento receptor.

■ **alojamiento receptor** Parte del chasis acoplado a la cámara adonde pasa la película después de haber sido expuesta en la cámara. La película entra en la cámara desde el alojamiento alimentador. *Véase* **chasis.**

■ **alquiler** Arrendamiento de una película a un exhibidor por parte de un distribuidor para su exhibición pública por una tarifa fija, por un porcentaje de los ingresos de taquilla, o por ambas cosas.

■ **alquiler de la película** Cantidad de dinero que una sala paga a un distribuidor por cada semana de exhibición de una película. Esta cantidad es un porcentaje de los ingresos brutos menos los costes de exhibición de la película. *Véase* **distribución** *y* **exhibidor.**

■ **alquiler fijo** Alquiler de una película de un distribuidor a un exhibidor por una cantidad de dinero predeterminada, en lugar de por un porcentaje de los ingresos de taquilla. *Véase* **distribución** *y* **exhibición.**

■ **alta velocidad** Velocidad de cámara más alta que la estándar de 24 fotogramas por segundo que se usa para crear una imagen a cámara lenta cuando la copia positivada se proyecta a la velocidad normal. La cámara Image 300 de 35 mm, por ejemplo, puede rodar a velocidades de 24 a 300 fotogramas por segundo y se ha utilizado para varias secuencias de cámara lenta en películas comerciales. *Véase* **cámara de alta velocidad.**

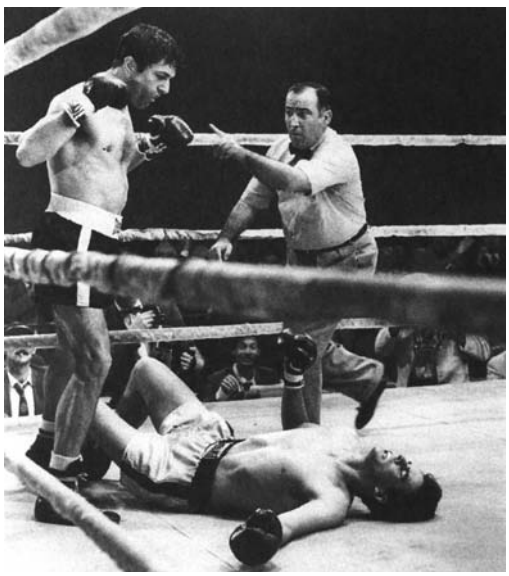
■ **altas, frecuencias altas** Frecuencias de sonido en el rango de los 15.000 hercios.

■ **altavoz** Instrumento que convierte los impulsos eléctricos en ondas sonoras y amplifica el sonido hasta un nivel audible.

■ **altavoz monitor, monitor de sonido** Altavoz incorporado a un sistema de grabación de sonido y utilizado durante la grabación, el doblaje y la mezcla para comprobar la calidad del sonido. Al grabar sonido original, pueden utilizarse auriculares conectados al altavoz, aunque el sonido también se puede reproducir en voz alta en una cabina aparte. En la grabación, el doblaje y la mezcla originales, el sonido se escucha a través del altavoz monitor.

■ **alto contraste** (1) Imagen en blanco y negro impresa en película de alto contraste que se utiliza en efectos especiales como las máscaras y los rótulos para impedir que la luz llegue al negativo. (2) Película virgen de alto contraste utilizada para efectos especiales como las máscaras y los rótulos. (3) Mar-

cado contraste en una imagen entre áreas muy iluminadas y muy oscuras con mínimas etapas intermedias. Este tipo de iluminación puede crear un efecto poderoso y a veces agresivo, como en las secuencias de pelea de *Toro Salvaje* (*Raging Bull*, 1980), de Martin Scorsese. *Véase* **iluminación.**



alto contraste *Toro salvaje* (1980), de Martin Scorsese, con Robert De Niro en el mundo en blanco y negro del cuadrilátero.

■ **alusión** (1) Referencia indirecta, por medio del lenguaje o de la imagen, a una persona, un lugar, un acontecimiento o una obra de arte ajenos a la película. Dichas alusiones se pueden utilizar para añadir realismo y densidad a un filme, como ocurre con las frecuentes referencias indirectas a los futuros acontecimientos políticos de Alemania que se realizan en *Cabaret* (1972), de Bob Fosse. También puede recurrirse a la alusión con fines irónicos y revulsivos, como sucede con la referencia pictórica al fresco de Leonardo *La última cena* que aparece en la escena de la orgía que Luis Buñuel presenta en *Viridiana* (1961). (2) Referencia indirecta, normalmente a través de una imagen o una escena, a otra película. Algunos cineastas contemporáneos emplean dichas alusiones para mostrar su deuda con otros directores, para enriquecer su obra con temas y emociones asociados con una obra precedente o, simplemente, para propiciar un contraste irónico con los personajes y situaciones que aparecen en su propia película. Todas estas razones explican el abundante empleo de alusiones en los filmes de François Truffaut y Peter Bogdanovich. *Véase* **homenaje.**

■ **Allefex** Máquina capaz de proporcionar 50 efectos de sonido diferentes durante la proyección de una película muda.

■ **Alliance of Motion Picture and Television Producers (AMPTP)** Principal organismo negociador de los aspectos laborales de la industria cinematográfica en su conjunto. Esta organización fue creada por los estudios de Hollywood en 1924 con el nombre de Association of Motion Picture Producers. Su objetivo consistía en gestionar las relaciones públicas y las relaciones con el Estado. En 1964, la

alusión Una escena de *Viridiana* (1961), de Luis Buñuel, que sugiere sardónicamente el fresco de Leonardo *La última cena*.

organización se unió con la Alliance of Television Film Producers y comenzó a ocuparse de las cuestiones laborales surgidas en ambos medios, adoptando el nombre de Association of Motion Picture and Television Producers. La organización tomó su actual denominación en 1982, cuando dos de los socios de la alianza, Universal y Paramount, volvieron a unirse al grupo. La AMPTP, que tiene su sede en Encino, California, negocia con los distintos gremios y sindicatos, media en los conflictos, asesora sobre la aplicación de los convenios laborales, aconseja a los socios en referencia a las leyes laborales y realiza el seguimiento de las actividades gubernamentales que afectan a la industria a nivel local, estatal y federal. La AMPTP se encuentra íntimamente ligada a la Motion Picture Association of America. *Véase* **Motion Picture Association of America.**

■ **Allied Artists Pictures Corporation** Fundada en 1946 con el nombre de Allied Artists Productions, una filial de Monogram Pictures, esta compañía produjo una serie de películas de escaso interés hasta que en 1953 Allied y Monogram dieron lugar a Allied Artists Pictures Corporation. Este estudio realizó varias películas de ciencia ficción de bajo presupuesto, entre ellas algunas excelentes, como el clásico de culto de Don Siegel *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956). Una de sus películas de mayor éxito fue *La gran prueba* (*Friendly Persuasion*, 1956), de William Wyler. La compañía se dedicó posteriormente a la producción televisiva, aunque siguió financiando películas para el cine, entre las que cabe destacar *El hombre que pudo reinar* (*The Man Who Would Be King*, 1975), de John Huston. En 1980, la compañía cerró por bancarrota. *Véase* **Monogram Picture Corporation.**

■ **ambientación** Mobiliario, pañería, ornamentación, atrezo y material artístico que aparece en una escena. La ambientación de una escena debe ser apropiada para los personajes así como para la época y el lugar en el que la película se desarrolla. Asimismo, debe estar integrado con la acción de la escena.

■ **ambientar** Preparar un decorado para el rodaje disponiendo adecuadamente muebles, atrezo, tejidos y adornos.

■ **ambigüedad** Falta de claridad, incertidumbre, contradicción aparente en el significado de una obra o en la interpretación moral de sus propios personajes y acontecimientos. Se supone que dicha ambigüedad refleja la dificultad o imposibilidad de comprender la naturaleza humana o el mundo que nos rodea. *Tres mujeres* (*Three Women*, 1977), de Robert Altman, es una película que presenta de manera ambigua a sus personajes para transmitir el carácter enigmático de la identidad. *Profesión: el especialista* (*The Stunt Man*, 1978), de Richard Rush, juega con la trama para transmitir la confusión entre ilusión y realidad. A veces las películas resultan ambiguas debido, sencillamente, a que están mal escritas, dirigidas o montadas. *The Man Who Fell to Earth* (*El hombre que cayó en la Tierra*, 1976), de Nicolas Roeg, es una película de contenido intencionadamente ambiguo, pero la versión deficientemente montada y abreviada que se proyectó en los EE.UU. la hizo más ambigua todavía.

■ **American Cinema Editors (ACE)** Asociación profesional de montadores de cine y de televisión que publica con una periodicidad trimestral *The American Cinemeditor*, una revista que trata de proyectos de montaje.

■ ***American Cinematographer*** *Véase* **American Society of Cinematographers.**

■ ***American Cinematographer's Manual*** *Véase* **American Society of Cinematographers.**

■ ***American Cinemeditor*** *Véase* **American Cinema Editors.**

■ **American Film Institute (AFI)** Organización fundada en 1967 con fondos públicos y privados para la preservación y catalogación de películas, la formación de especialistas en cine y televisión, el apoyo y la coordinación de actividades relacionadas con la imagen cinematográfica, la dirección de proyectos de investigación y la ayuda a nuevos artistas. Tiene su sede en el John F. Kennedy Center for the Performing Arts, en Washington D.C., donde la organización también dispone de una sala de cine en la que se presentan muestras retrospectivas. En el campus del AFI en Los Ángeles, California, el Center for Advanced Film and Television Studies forma a los estudiantes en las diversas especialidades de cine y televisión, mientras que la Professional Training Division ofrece cursos del AFI en Producción y Empresas Multimedia. La organización concede un premio anual al trabajo de toda una vida, el Life Achievment Award, que goza de gran prestigio, además de publicar *The AFI Catalog of Feature Films*. Puede ser miembro de la organización cualquier persona

relacionada con la investigación, la enseñanza o la producción cinematográficas.

■ **American Film Marketing Association (AFMA)** Organización con oficinas centrales en Los Ángeles que promueve la comercialización en todo el mundo de programas de televisión y películas producidas de forma independiente. Estas producciones no pertenecen a los grandes estudios, aunque pueden estar distribuidas por ellos. La AFMA proporciona información sobre los mercados cinematográficos y televisivos de todo el mundo, aconseja respecto a los acuerdos de cesión e intenta encontrar y abrir nuevos mercados. La organización prepara en Los Ángeles el congreso anual del American Film Market, al que asisten unas 5.000 personas de la industria cinematográfica de todo el mundo.

■ **American International Pictures (AIP)** Esta compañía, fundada en 1954 por James H. Nicholson y Samuel Z. Arkoff con el nombre de American Releasing Company (que cambiaría por el de American International Pictures en 1956), se encargó en un primer momento de la distribución de películas de bajo presupuesto de compra directa que se exhibían como segundas películas en los programas dobles, hasta que comenzó a producir sus propios programas dobles. Al principio, su especialidad fueron las películas de terror, dirigidas sobre todo por Roger Corman y Bert Gordon, pero la compañía enseguida dio paso a una nueva política, produciendo y distribuyendo películas de mayor calidad en color y CinemaScope. Esta nueva etapa se inició con *La caída de la casa Usher* (*House of Usher*, 1960), adaptación cinematográfica del cuento de Edgar Allan Poe dirigida por Roger Corman y protagonizada por Vincent Price. Ésta fue la primera película que la AIP difundió como película principal para su exhibición en sesión única y la primera por la que estableció un acuerdo de porcentaje con los exhibidores. Corman realizó para la compañía una serie de filmes basados en obras de Poe y protagonizados por Vincent Price, el mejor de los cuales fue probablemente *La máscara de la muerte roja* (*The Masque of the Red Death*, 1964), que contó con la suntuosa fotografía de Nicolas Roeg. En los años sesenta, Corman también produjo dos películas juveniles de culto, *Los ángeles del infierno* (*The Wild Angels*, 1966) y *The Trip* (*El viaje*, 1967). Con *Escándalo en la playa* (*Beach Party*, 1963) la AIP inició una serie de 10 películas playeras para adolescentes. En la década de los setenta, la compañía fue más allá de sus posibilidades con varias películas de alto presupuesto que obtuvieron pobres resultados en taquilla, y en 1979 se vio obligada a fusionarse con Filmways, que a su vez pasó a formar parte de Orion en 1982.

■ **American Museum of the Moving Image** Fundado en 1988 y ubicado en Astoria, Nueva York, es el primer museo de los EE.UU. dedicado a la historia de la producción, distribución y exhibición de cine, televisión y videoarte. Se ocupa de todos los tipos de obras que utilizan la imagen en movimiento: películas de ficción, documentales, filmes de vanguardia, televisión, anuncios, etc. Contiguo a los antiguos estudios Astoria, el museo organiza exposiciones temporales al tiempo que mantiene una exposición permanente consagrada a todos los aspectos de la industria. Resulta especialmente impresionante su colección de cámaras, proyectores, televisores y equipos, que abarca toda la historia del cine y la televisión. Este museo ofrece en sus dos salas proyecciones de películas antiguas y modernas, contando frecuentemente con la presencia del director o de alguna persona involucrada en el proyecto.

■ **American Mutoscope and Biograph Company** *Véase* **Biograph.**

■ **American National Standards Institute (ANSI)** Llamado anteriormente American Standards Association (ASA), esta organización se ocupa de establecer los estándares de tamaño, forma y volumen en los EE.UU., los cuales se coordinan con los de otros países. En lo que respecta al ámbito de la creación cinematográfica, el ANSI es el responsable de criterios de normalización como los de las dimensiones de la película, la disposición de los fotogramas y las perforaciones, tal y como lo establece la Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE). Esta organización dio también sus iniciales a uno de los índices de medida de la sensibilidad a la luz de la emulsión de la película, denominado ASA o ANSI. *Véase* **International Standards Organization** *y* **Society of Motion Picture and Television Engineers.**

■ **American Society of Cinematographers (ASC)** Asociación profesional compuesta, aproximadamente, por unos 200 directores de fotografía de cine y televisión, y que, además, cuenta con unos 100 miembros asociados de otros ámbitos profesionales que guardan relación con ella. Con sede en Hollywood, edita *The American Cinematographer's Manual*, manual profesional sobre fotografía cinematográfica que se actualiza periódicamente, y la publicación

mensual *American Cinematographer*, estupenda revista con artículos legibles sobre aspectos técnicos de cine. Sólo se puede acceder a la categoría de miembro mediante invitación, y sus socios pueden colocar las iniciales ASC detrás de su nombre en los créditos de las películas. Las dos publicaciones editadas por la asociación se encuentran disponibles al público.

■ **amortización** En contabilidad, proceso de cargar el coste del negativo de una película, es decir, de toda la producción de la película, contra los ingresos producidos por la misma. El coste del negativo se paga generalmente antes de que los inversores o aquellos individuos que cuentan con un porcentaje de los beneficios reciban su parte. Dado que a veces se incluyen todo tipo de gastos en los costes del negativo, la amortización se ha convertido en un procedimiento muy discutido.

■ **ampacidad** Capacidad eléctrica de los diversos cables y equipos que resulta segura, medida en amperios.

■ **AMPAS** *Véase* **Academy of Motion Picture Arts and Sciences.**

■ **amperaje** Intensidad de una corriente eléctrica medida en amperios y calculada dividiendo el voltaje entre la potencia en vatios.

■ **amperímetro** Aparato que mide el amperaje de una corriente eléctrica. *Véase* **ampacidad** *y* **amperaje.**

■ **ampliación a 35 mm** Ampliación de una película a 35 mm a partir de un ancho inferior, generalmente de 16 mm. Algunas películas profesionales a veces se ruedan con un ancho de de 16 mm, que es menos caro, y se amplían a 35 mm mediante una copiadora óptica.

■ **ampliar, ampliación** (1) Hacer una copia en un ancho de película mayor a partir de una película de un ancho menor. Una película de 16 mm puede pasarse a 35 mm conservando la calidad y la definición suficientes para proyectarla en público. Dado que hoy día resulta poco frecuente la utilización de película de 65 mm para hacer copias de 70 mm de pantalla ancha, lo que se suele hacer es ampliar una película de 35 mm hasta lograr una copia de exhibición más ancha para proyecciones especiales. (2) Aumentar parte de una imagen mediante una positivadora óptica, con el fin de eliminar de ella elementos no deseados, o de subrayar la dimensión de la figura cuyo tamaño se amplía. *Véase* **positivadora óptica.** (3) Fotografía o película ampliada a partir de un menor ancho de película o elemento fotográfico.

■ **amplificador** (1) Sistema electrónico que incrementa la potencia de una señal de entrada. (2) Sistema que incrementa el volumen de sonido en un sistema de grabación o de reproducción.

■ **AMPTP** *Véase* **Alliance of Motion Picture and Television Producers.**

■ **anaglifo** Procedimiento tridimensional en virtud del cual dos perspectivas de la misma imagen –una que representa la visión del ojo derecho y otra la del izquierdo, captadas con dos cámaras o con una cámara con lente estereoscópica– se superponen sobre una película en colores diferentes, generalmente rojo y verde. Las imágenes superpuestas se proyectan en una pantalla, y el efecto tridimensional se consigue cuando se observan mediante un anaglifoscopio, unas gafas con dos filtros oculares, cada uno del color de las imágenes superpuestas, que dirigen el ojo hacia la imagen del otro color. Este método se utilizó en la realización de cortometrajes en tres dimensiones durante los años veinte y treinta, pero en última instancia se desechó porque no conseguía crear imágenes en color, a diferencia de los sistemas que emplean lentes y gafas Polaroid, y porque el tipo de gafas empleado causaba fatiga ocular. *Véase* **estereoscopia.**

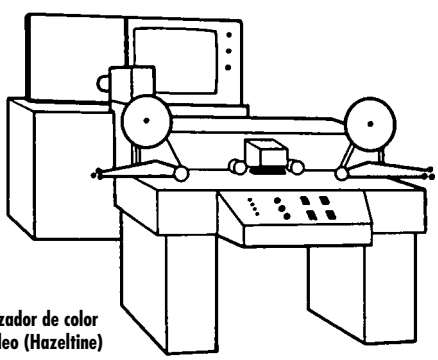
■ **análisis de planos** Desglose plano a plano de una película para su estudio. Cada plano se describe de modo detallado, con toda la información visual y sonora. A veces se incluyen bocetos de fotogramas individuales o, incluso, una serie de fotogramas tomados del filme.

■ **analista de historias** También llamado lector, se trata de una persona que trabaja en el departamento de historias de una productora cinematográfica y lee los guiones que llegan u otros materiales que pueden servir como fuente para posibles producciones. El lector puede devolver la obra o remitir una sinopsis y una evaluación al editor de historias. *Véase* **departamento de historias.**

■ **analizador de color** *Véase* **analizador de color de vídeo.**

■ **analizador de color de vídeo** Sistema de vídeo, como el Hazeltine, para evaluar tanto la densidad como el

color de la imagen de una película durante el proceso de etalonaje. El negativo se pasa a través del aparato y la imagen se transmite a la pantalla de vídeo en su forma positiva. Entonces, el etalonador ajusta la densidad y el color de la imagen. Parte del sistema es un proyector de imágenes fijas, que a veces se utiliza para proyectar fotogramas de una copia en una pantalla adyacente para poder comparar. Varios analizadores crean la banda de etalonaje que realizará los cambios en la imagen durante el positivado. En algunos analizadores puede hacerse pasar el negativo junto con la banda de etalonaje para comprobar las alteraciones en la pantalla de vídeo antes de que se hagan realmente durante el copiado. *Véase* **laboratorio** *y* **etalonaje**.



analizador de color de vídeo (Hazeltine)

■ **analógico** Método empleado en la grabación o reproducción de imágenes o sonido, que utiliza una señal análoga en intensidad y modulación a las ondas luminosas o sonoras originales emitidas por el sujeto. Este método tradicional de transmisión de información se encuentra sometido a deterioro, en contraste con el nuevo método de transmisión digital, que convierte la imagen y el sonido en una serie de ceros y de unos (apagados y encendidos). *Véase* **digital.**

■ **ancho de banda** En el ámbito de la tecnología digital, cantidad de información que puede procesarse por segundo, específicamente el número de bits. *Véase* **digital.**

■ **ancho de película** Anchura de la película medida en milímetros. Las medidas estándar de película son de 8, 16, 35, 65 y 70 mm. La película de 8 mm se utilizó sobre todo para las filmaciones de aficionados. Aunque era menos cara y más fácil de utilizar, creaba una imagen más pequeña, peor reproducción y un sonido de menor calidad que las películas de anchos superiores. El Súper 8 sustituyó a la película estándar de 8 mm. Aunque ambas películas tienen la misma anchura, la Súper 8 permite un fotograma más amplio con casi un 50 por 100 más de área de imagen y una mejor banda de sonido debido a sus perforaciones más pequeñas. A pesar de su imagen superior, el Súper 8 fue sustituido en su mayor parte en el mercado del aficionado por las cámaras de vídeo, aunque se sigue utilizando en ocasiones. Se pueden comprar cámaras antiguas, y al menos un fabricante sigue produciendo la cámara. La película de 16 mm, al principio muy utilizada por los aficionados, actualmente la utilizan los profesionales para documentales, obras experimentales, películas educativas, películas de ficción independientes y trabajos para televisión. La creciente aceptación de la película de 16 mm por parte de los profesionales es el resultado de las mejoras en su calidad y de su menor coste, como también de la cámara más ligera y eficaz que se utiliza para este ancho de película. Ahora se puede ampliar a 35 mm para su exhibición comercial sin una gran pérdida en la calidad de imagen. Un nuevo avance es el Súper 16, que crea un área de fotograma más grande en el ancho estándar de la película negativa de 16 mm para su ampliación a una copia positiva de pantalla ancha en película de 35 mm; el área del negativo es un 46 por 100 más grande para una relación de aspecto de 1:1,85 y un 40 por 100 más grande para 1:1,66. El ancho de película estándar para la producción comercial de películas ha sido el de 35 mm desde los días de Edison, aunque a veces se ha utilizado en los EE.UU. un negativo de 65 mm y una copia positiva de 70 mm para lograr una imagen de más calidad y mayor tamaño (actualmente lo que se hace es ampliar un original de 35 mm a una copia de 70 mm para exhibiciones especiales de películas importantes). *Véase* **película.**

■ **andamiaje** Pasarela o andamiaje suspendido del techo en el que los técnicos de iluminación y los tramoyistas trabajan y del cual se cuelgan luces.

■ **andamiar** (1) Armar andamios para que sirvan de soporte a decorados, luces, aparatos y trabajadores. (2) Instalar luces en andamios, raíles, tubos o torres. (3) Armar o preparar para su funcionamiento cualquier estructura o aparato.

■ **andamio de iluminación** Estructura o plataforma en la que se sujetan luces y que está suspendida sobre el decorado.

■ **andamio para cámara** Plataforma, frecuentemente hecha de secciones de tubos de acero, que se pue-

de ajustar a diversas alturas para sostener la cámara y su operador o focos. Estas plataformas permiten la realización de planos picados y resultan especialmente útiles para el rodaje en exteriores, cuando no es posible el uso de una grúa. Los andamios se pueden colocar unos sobre otros para lograr una mayor altura.

■ **angulación** (1) Ángulo formado por las dos líneas que irían desde los extremos de la vista fotografiada hasta los extremos de la imagen recibida por el objetivo. (2) Ángulo formado por las dos líneas que irían desde los extremos de la zona iluminada hasta los extremos de la luz que se registra en el fotómetro. *Véase* **ángulo de visión.**

■ **ángulo, ángulo de cámara** Emplazamiento de la cámara en relación con el sujeto de la imagen. La altura a la que se encuentra normalmente la cámara, entre 1,50 y 1,80 metros del suelo, coincide con el nivel del ojo, y no forma ningún ángulo apreciable en relación con el sujeto. Si la cámara se coloca por debajo del nivel del ojo, mirando hacia el sujeto, se consigue un plano contrapicado (o un contrapicado extremo, que puede llegar a un ángulo supino); si se coloca por encima del sujeto, se obtiene un plano picado (o un picado extremo, que puede llegar a un ángulo cenital). El ángulo oblicuo se consigue cuando la cámara se inclina a la derecha o a la izquierda y, si se inclina horizontal y verticalmente, se logra un ángulo holandés. Cualquier emplazamiento de cámara en el que ésta no se encuentre a nivel del ojo afecta a la respuesta del espectador ante la imagen que aparece en la pantalla. Los planos picados tienden a empequeñecer al sujeto, haciendo que el personaje parezca débil y vulnerable, mientras que los contrapicados tienden a realzarlo y a encumbrarlo, logrando que parezca fuerte e imponente. Los ángulos oblicuos sugieren desorientación y confusión, impeliendo y amenazando cualquier acción o movimiento, y comparten con los planos holandeses la capacidad de utilizarse subjetivamente para transmitir estados de ánimo extremadamente agitados. No obstante, el ángulo de la cámara es sólo uno de los muchos elementos de una escena, y puede dar lugar a diversos efectos en diversos contextos: por ejemplo, los planos picados de los dos científicos en la escena de la creación de *La novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, 1935), de James Whale, mezclados con planos medios cortos, iluminación desde abajo y cortes rápidos, consiguen que sus rostros adquieran un aspecto siniestro e imponente. En el conjunto de esta escena encontramos una enorme variedad de ángulos picados, contrapicados, oblicuos y holandeses, con el fin de colaborar en la creación de un mundo fantástico, desorientador y amenazante. *Véase* **ángulo de cámara subjetivo, contraplano** *y* **plano sesgado.**

■ **ángulo de aceptación** *Véase* **angulación.**

■ **ángulo de cámara subjetivo** Perspectiva angulada de la cámara que sugiere el punto de vista específico de un personaje; por ejemplo, un plano picado extremo con el que se insinúa la perspectiva de un personaje desde lo alto de un edificio.

■ **ángulo de campo** Ángulo iluminado de 90 grados formado por un proyector de haz concentrado.

■ **ángulo de incidencia** Ángulo formado por los rayos de luz procedentes de una fuente de iluminación y el plano del sujeto iluminado. Algunas veces se denomina direccionalidad de la fuente de luz.

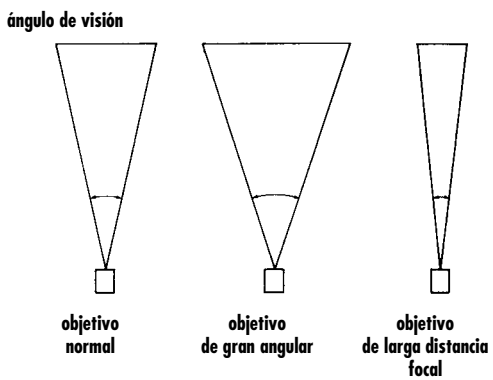
■ **ángulo de obturador, abertura de obturador** Ángulo en grados de la abertura del obturador de cámara que permite que llegue la luz a la película. La abertura más grande en la mayoría de obturadores de cámara es de 170 a 180 grados. En los obturadores variables, una segunda hoja puede reducir esta abertura a cualquier ángulo que se desee. *Véase* **obturador** (1).

■ **ángulo de proyección** Ángulo creado por el eje central del haz emitido por un proyector y el suelo de la cabina de proyección o de algún otro plano horizontal.

■ **ángulo de tres cuartos** Posición de la cámara de forma que contempla el 75 por 100 del sujeto que se está filmando, dándole un aspecto más dimensional y modelado que un plano completamente frontal.

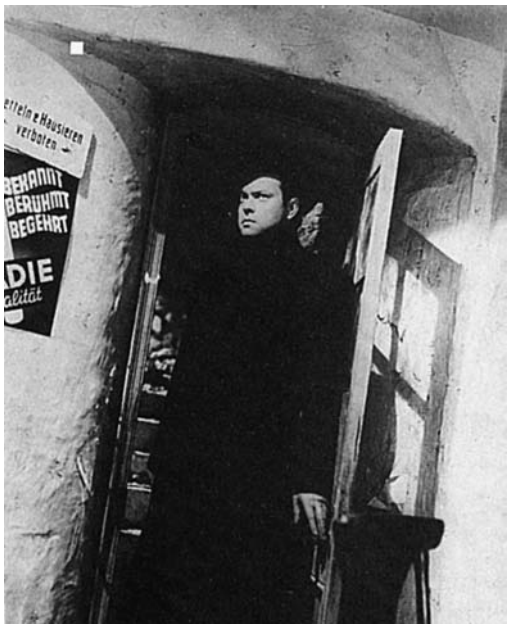
■ **ángulo de visión** Ángulo del campo de acción registrado en la película calculado desde el centro óptico del objetivo hasta los extremos de la imagen que se forma en la película (el campo de acción real aceptado por el objetivo es circular, pero queda enmascarado por la abertura de la cámara, formando el fotograma rectangular). Aunque técnicamente hace referencia a los ejes vertical y horizontal, el término se utiliza habitualmente para referirse al eje horizontal. Este ángulo viene determinado por el ancho de película (o ancho de abertura de la cámara) y por la longitud focal del objetivo. El objetivo normal de 50 mm para película

de 35 mm, que ofrece una imagen análoga a la que el ojo contempla normalmente, tiene un ángulo de visión horizontal aproximado de 25 grados, mientras que, para obtener un ángulo similar para película de 16 mm, se precisa un objetivo con longitud focal de 25 mm. Los objetivos de gran angular, con menor longitud focal, permiten un ángulo de visión más amplio, mientras que los teleobjetivos, dotados de mayor longitud focal, permiten un ángulo de visión más reducido (por ejemplo, un objetivo de 28 mm para una cámara de 35 mm ofrece un ángulo de visión de aproximadamente 43 grados, y un objetivo de 135 mm ofrece uno de aproximadamente de 9,5 grados). El ángulo de visión se confunde, en ocasiones, con el ángulo de cámara, y la distancia del sujeto hasta la cámara se cita a veces, erróneamente, como factor determinante de este ángulo en libros de texto y diccionarios cinematográficos. *Véase* **ángulo de cámara** *y* **objetivo.**



■ **ángulo del haz de luz** Ángulo de luz emitido por una fuente de iluminación que se mide desde la fuente, desde los dos puntos a cada lado del haz en los que la intensidad de la iluminación es la mitad que la del punto máximo. Frecuentemente este tipo de cálculos los ofrece el fabricante de la lámpara y son útiles para trazar la extensión útil de la luz desde la lámpara. *Véase* **nivel de luz** (1).

■ **ángulo holandés** Ángulo de cámara que se desvía notablemente de los ejes verticales y horizontales de la imagen para transmitir estados mentales subjetivos extremos o para producir en el espectador una sensación de desequilibrio e intranquilidad. Los ángulos holandeses también pueden contribuir a expresar accidentes (una persona o un vehículo que han volcado), violencia, o condiciones climatológicas extremas (tormentas o huracanes). *Véase* **ladear.**



plano en ángulo holandés El mundo de Orson Welles a punto de volcar en *El tercer hombre* (1949), de Carol Reed.

■ **ángulo más amplio** Instrucción de guion para cambiar la perspectiva de la escena a una con un plano horizontal de la acción más amplio. Esta perspectiva más amplia generalmente se utiliza para mostrar a un personaje en relación con otros personajes o en el contexto espacial o ambiental de la escena.

■ **ángulo neutro** Un ángulo de cámara más o menos a la altura de los ojos, con la acción directamente delante. *Véase* **ángulo de cámara.**

■ **ángulo normal** Un ángulo de visión que se aproxima a lo que el ojo vería, tomado con lo que se considera un «objetivo normal»; por ejemplo, un objetivo con una distancia focal de 50 mm para una cámara de 35 mm *Véase* **objetivo normal.**

■ **ángulo oblicuo** Una escena que se filma con la cámara torcida, de forma que, cuando la escena aparece en la pantalla, los personajes y los objetos parecen inclinarse a un lado. Este plano se usa frecuentemente para sugerir la perspectiva subjetiva de un personaje ebrio o víctima de alucinaciones. También se ha empleado con frecuencia para crear una sensación de desequilibrio y tensión en el público durante escenas de lucha o durante sucesos macabros en una película de terror. En *The Haunting* (1963), de Robert Wise, la cámara muestra un ángulo oblicuo de 90 grados, de manera que

Julie Harris parece subir la escalera de caracol horizontalmente a través de la pantalla. En el contexto de la escena, la técnica contribuye considerablemente a la sensación de miedo y malos presagios del público.

■ **ángulos complementarios** Planos de diferentes sujetos, generalmente en la misma escena, filmados con ángulos de cámara similares para emparejarlos durante el montaje. La técnica normalmente implica la proximidad espacial de los sujetos.

■ **ángulos progresivos** Serie de ángulos cada vez mayores en una secuencia de planos –por ejemplo, un plano a nivel de los ojos, seguido por un contrapicado, seguido por un contrapicado extremo para resaltar la altura de un edificio o estructura tal como la percibe un personaje–. En *The Haunting* (1963), de Robert Wise, la vulnerable heroína se enfrenta a la siniestra casa encantada mediante una serie de planos subjetivos con ángulos cada vez más picados. *Véase* **ángulos regresivos.**

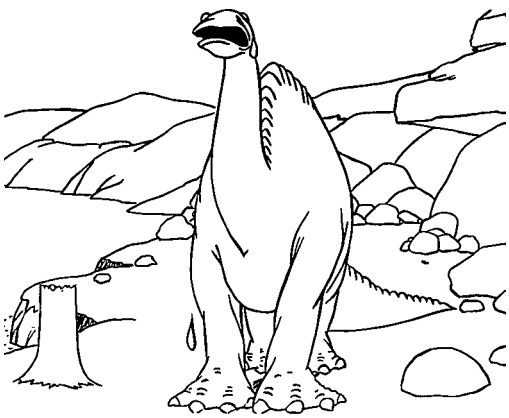
■ **ángulos regresivos** Serie de ángulos en disminución en una secuencia de planos, por ejemplo, un plano en picado extremo seguido de un plano picado y de un plano a la altura de la mirada, todos los cuales ponen en el punto de mira a un personaje. Al comienzo de *West Side Story* (1961), dirigida por Robert Wise, una serie de ángulos regresivos, tras la visión panorámica de la ciudad, nos introducen en la acción principal. *Véase* **ángulos progresivos.**

■ **anillo de enfoque** Parte rotatoria del objetivo que ajusta el foco y en la cual se gradúa la distancia entre el objetivo y el sujeto que se ha de enfocar.

■ **anillo de números f** Anillo colocado en el cañón de un objetivo, que contiene una serie de números f impresos, el cual se gira para ajustar el diafragma de la lente al número deseado.

■ **anillos de Newton** Patrones de anillos que aparecen cuando la luz atraviesa dos superficies separadas por una corta distancia. Este fenómeno puede aparecer en una copia positiva si durante el positivado de contacto el negativo y el positivo no estaban adecuadamente en contacto o si dos filtros de cristal no estaban correctamente situados delante del objetivo de la cámara durante el rodaje.

■ **animación** Procedimiento que consiste en fotografiar dibujos, muñecos, siluetas u objetos inanimados fotograma a fotograma, de manera que cada uno de esos fotogramas registre un mínimo cambio progresivo en el sujeto. Cuando los fotogramas se proyectan sucesivamente en la pantalla a la velocidad normal de 24 fotogramas por segundo (en el caso de la televisión, la velocidad es de 25 fotogramas por segundo), el sujeto parece moverse o estar animado. En teoría, para 10 minutos de animación son necesarios 14.400 dibujos o planos. La velocidad de la acción depende de la cantidad de cambios que se produzca entre fotogramas. Una ralentización del movimiento implica la repetición del mismo dibujo o plano en dos o tres fotogramas. En los dibujos animados, la mayoría de las técnicas de cámara que asociamos con la filmación de intérpretes reales (por ejemplo, los cambios de ángulo de cámara y las panorámicas) en realidad han sido dibujadas, aunque la mesa de animación permite el movimiento vertical de la cámara y el movimiento del dibujo. Los muñecos o marionetas permiten el uso de más técnicas de cámara, pero el reducido tamaño de las figuras y de los escenarios restringe la posición y el movimiento de la misma. En los dibujos animados, las diferentes partes de una escena que se mantienen fijas de un fotograma a otro se dibujan en calcos (por ejemplo, hojas de acetato) que también se mantienen fijos, dibujándose sobre una serie de calcos únicamente los elementos que se mueven. De esta manera no sólo se ahorra una inmensa cantidad de trabajo, sino que, al dibujar diferentes distancias del escenario en distintos calcos, se logra asimismo el efecto de perspectiva y profundidad. Walt Disney Productions conseguía dicho efecto en sus largometrajes de dibujos animados mediante el uso de una cámara multiplano, que también incrementaba el realismo de la película en virtud de su mayor capacidad de movimiento. En el ámbito de la animación de maquetas usadas para algunas películas recientes de efectos especiales, los muñecos animatrónicos se controlan desde fuera de campo mediante barras, cables, sistemas hidráulicos y de control remoto, mientras que el procedimiento *go-motion* permite el movimiento computerizado de la cámara y de las miniaturas y, en consecuencia, su exacta repetición en la filmación fotograma a fotograma. El ligero movimiento de las miniaturas durante el rodaje les da un aspecto borroso, propiciando un efecto más natural para la vista que el movimiento, un tanto espasmódico, de la antigua animación de maquetas. Este procedimiento también permite una mayor velocidad de rodaje. Hoy día, los gráficos por ordenador se emplean tanto en las películas de acción real como en las de dibujos animados. El uso del ordenador ha logrado que las películas de animación resulten económicamente más asequibles, y es el responsable de su proliferación actual.



animación *Gertie the Dinosaur* (1914), de Winsor McCay, la precursora del cine de dibujos animados.

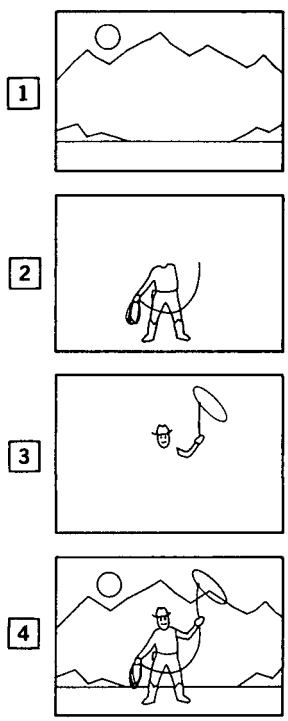
La animación se emplea en diversas clases de películas: educativas, experimentales de tipo abstracto, de dibujos animados, de terror o fantásticas, en las que la animación de muñecos se encuentra integrada con la acción de intérpretes reales y, algunas veces, en comedias musicales, en las que las figuras de dibujos animados y los intérpretes de carne y hueso actúan conjuntamente. La animación también se utiliza en los créditos de las películas y resulta especialmente popular en los anuncios de televisión. El primer animador de importancia en los EE.UU. fue Winsor McCay, cuyo famoso cortometraje animado, *Gertie the Dinosaur* (*Gertie, el dinosaurio*, 1914), se considera la base del posterior cine de dibujos animados. Le siguieron una serie de películas de dibujos animados, entre las que cabe destacar *Félix el gato*, de Pat Sullivan, pero el siguiente paso importante dentro de la historia del género no se produjo hasta la llegada del cine sonoro, cuando Walt Disney realizó, primero, *Steamboat Willie* (*Willie, el barco de vapor*, 1928), con Mickey Mouse como protagonista, y luego la serie *Silly Symphony* (*Sinfonía singular*, 1929), donde aparecían por primera vez Los Tres Cerditos. Disney pronto añadió color a sus películas y produjo su primer largometraje de dibujos animados, *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). A mediados de los años veinte, Willis O'Brien realizó un importante filme de animación con muñecos, *El mundo perdido* (*The Lost World*, 1925), perfeccionando posteriormente esta técnica en *King Kong* (1933). A comienzos de los años cuarenta hicieron su aparición los «Puppetoons» de George Pal. Durante esa década, series de dibujos animados como *Tom y Jerry* y *Bugs Bunny* compitieron con las producciones de Disney y, en 1945, algunos antiguos animadores de Disney crearon la United Productions of America (UPA). La UPA llegó a la cumbre de su éxito a principios de los años cincuenta con las series de Mr. Magoo y Gerald McBoing-Boing. Uno de los animadores experimentales y abstractos más importantes a lo largo de varias décadas fue el escocés-canadiense Norman McLaren, creador de cortos de gran calidad realizados mediante la técnica de dibujo sobre la película. McLaren obtuvo un Oscar en 1953 por su película *Neighbors* (*Vecinos*, 1952), alegato contra la violencia en la que utilizó la animación de intérpretes reales fotograma a fotograma. Otro importante animador fue Ralph Bakshi, que produjo largometrajes de dibujos animados como *El gato caliente* (*Fritz the Cat*, 1971), *Heavy Traffic* (*Tráfico intenso*, 1973) y *El señor de los anillos* (*Lord of the Rings*, 1978). Otro grupo de animadores procedentes de Disney se separó de esta compañía para crear la Don Bluth Productions, una productora que utilizaba las mejores técnicas clásicas de animación junto con otras más modernas. El resultado fue *Nimh, el mundo secreto de la señora Brisby* (*The Secret of Nimh*, 1982), importante, aunque un tanto aburrido, largometraje animado. La más enérgica *Fievel y el nuevo mundo* (*American Tail*, 1986) fue asimismo un producto dirigido por Bluth. En los últimos años, la animación por ordenador y los avances tecnológicos han tenido un impacto dinamizador en las películas de dibujos animados, y a esos factores cabe atribuir el incremento en la producción de este tipo de obras. *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit?*, 1988), película dirigida por Robert Zemeckis, magnífica mezcla de personajes de animación y de actores reales, hizo a Richard Williams merecedor de un premio especial de la Academia por su trabajo de animación, y las compañías de Steven Spielberg y Disney, encargadas de la coproducción, se embolsaron 154 millones de dólares en concepto de ingresos en taquilla. *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991), de Gary Trousdale y Kirk Wise, *Aladino* (*Aladdin*, 1992), de John Musker y Ron Clements, y *El rey león* (*The Lion King*, 1994), de Roger Allers y Rob Minkoff, todas de la compañía Disney, además de conseguir unos grandes beneficios para la empresa matriz, tanto en concepto de ingresos en taquilla como en sus mercados secundarios, parecía que iban a ser el comienzo de una nueva edad de oro para los largometrajes de dibujos animados. *Toy Story (Juguetes)* (*Toy Story*, 1995), de John Lasseter, cuyas imágenes estaban producidas enteramente por ordenador, propició asimismo que este tipo de largometrajes pareciera dar

un enorme salto al futuro. La más reciente *El jorobado de Notre Dame* (*Hunchback of Notre Dame*, 1996), dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, puede que no haya conseguido los mismos beneficios que estos filmes, pero su combinación de técnicas de animación tradicionales y digitales dio lugar a algunas de las imágenes más impresionantes e imponentes aparecidas hasta el momento en una película de dibujos animados. El éxito de estos largometrajes, por no mencionar su enorme rentabilidad en el mercado del vídeo doméstico, ha llevado a otros grandes estudios a crear sin demora sus propios departamentos de animación por ordenador. Además de en el campo de los dibujos animados, la animación por ordenador está teniendo un impacto dinamizador sobre el cine en general; citemos, a modo de ejemplo, los seis minutos y medio de dinosaurios creados por ordenador para *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg. *Véase* **animación con marionetas, animación por ordenador** *y* **filmación fotograma a fotograma.**

■ **animación asistida por ordenador** (1) Animación en la que los dibujos principales se escanean e introducen en el ordenador y se emplean programas informáticos para crear las imágenes intercaladas. También denominada interpolación por ordenador. (2) Animación en la que las siluetas de los dibujos se escanean e introducen en el ordenador y un programa informático se encarga de colorearlos. *Véase* **animación.**

■ **animación completa** Método para la creación de obras de animación con dibujos completos para cada plano, plano que normalmente no consiste más que en uno o dos fotogramas. El término se utiliza para distinguir este término bien de (1) la animación con calcos, en la que ciertos elementos de una escena, o incluso personajes, se repiten de un plano a otro en los mismos calcos, o bien (2) la animación limitada, en la que sólo partes de una figura están animadas. *Véase* **animación, animación con calcos** *y* **animación limitada.**

■ **animación con calcos** Procedimiento de animación que utiliza varios calcos, normalmente hechos de acetato de celulosa, sobre los cuales se dibujan varias partes de una escena tanto para crear una sensación de profundidad como para evitar dibujar una y otra vez las partes fijas de una escena o de un personaje. El fondo general y fijo de la escena se dibuja en detalle sobre un papel blanco resistente que permanece debajo de los calcos durante toda la secuencia. También se dibujan partes del fondo en calcos para crear profundidad y también para permitir que los personajes pasen detrás de ellas. Se pueden dibujar figuras individuales en distintos calcos para manipular sus movimientos de forma independiente, y también se pueden dibujar en distintos calcos las partes móviles de sus cuerpos por razones de flexibilidad y economía. No obstante, a veces resulta igual de eficaz dibujar las partes móviles de diferentes personajes u objetos en el mismo calco. *Véase* **animación, animación completa, animación limitada** *y* **animación por ordenador.**



animación con calcos
1. dibujo del fondo
2. parte fija de la figura sobre calco
3. parte móvil de la figura sobre calco
4. imagen compuesta

■ **animación con iluminación de fondo** Tipo de animación en el que se emplea una luz situada bajo la mesa de animación, que pasa a través de una abertura e ilumina transparencias o material gráfico. En *Tron* (1982), dirigida por Steven Lisberger y producida por la compañía Disney, se empleó la iluminación de fondo para dar color y añadir efectos a fotogramas ampliados en blanco y negro de acción en vivo situados sobre la mesa de animación. Esta técnica se ha utilizado con frecuencia en los anuncios televisivos. *Véase* **animación.**

■ **animación con marionetas** Animación realizada utilizando marionetas tridimensionales en lugar de dibujos. La filmación fotograma a fotograma registra las posiciones modificadas de las marionetas. Cuando se proyectan los fotogramas de forma

consecutiva sobre una pantalla, se crea una ilusión de movimiento. A veces se utiliza el término *puppetroons* para describir a los cortometrajes que sólo utilizan este tipo de marionetas animadas. La animación con marionetas se ha integrado con éxito con intérpretes reales, especialmente en el cine fantástico. Generalmente las marionetas son pequeños modelos, que pueden medir desde unos pocos centímetros hasta unos 70, que se filman por separado y posteriormente se combinan con la acción real filmada aparte, mediante técnicas de máscara en sistemas de copiado con doble película, óptico y aéreo. Willis O'Brien sentó las bases de este tipo de trabajo en películas como *The Lost World* (*El mundo perdido,* 1925) y especialmente en *King Kong* (1933). Un maestro posterior de este tipo de animación de marionetas fue Ray Harryhausen, cuyo trabajo puede verse en películas como *The Seventh Voyage of Sinbad* (*El séptimo viaje de Simbad,* 1958) y *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, 1981). Es más caro utilizar marionetas que dibujos en calcos, pero puede ofrecer un convincente punto intermedio tridimensional entre la realidad y la fantasía, que se ha mostrado eficaz en las películas anteriormente mencionadas, así como en las obras fantásticas y en las veladas alegorías políticas que salieron de los estudios de animación de Europa Oriental, con su tradición de espectáculos de marionetas, tras la Segunda Guerra Mundial. Un alabado creador de animación con marionetas fue Jirí Trnka, de Checoslovaquia, que utilizó la técnica para cuentos tradicionales y de hadas; su largometraje *El sueño de una noche de verano* (*Sen noci svatojanske*, 1959) es alabado con justicia. *Véase* **animación** *y* **animatrónicos.**

■ **animación con recortes** Animación realizada con figuras recortadas de algún material como madera, plástico, papel o cartón. Las figuras conservan su misma forma y su carácter plano y generalmente se mueven mediante junturas en sus miembros. Cada movimiento sucesivo de las figuras se registra en uno o dos fotogramas cada vez mediante filmación fotograma a fotograma. Lotte Reiniger hizo varias películas muy notables con figuras recortadas formando siluetas en Alemania en los años treinta. *Véase* **animación de siluetas.**

■ **animación de borrado** Tipo de animación que hace posible que líneas y objetos aparezcan de la nada y es especialmente eficaz para hacer que los títulos parezcan de repente escribirse a sí mismos. Primero el material gráfico se completa en un calco con pintura hidrosoluble. Después, el calco se coloca bajo la cámara, al revés. Después de haber filmado unos cuantos fotogramas iniciales de todo el material gráfico, la cámara se para, parte del dibujo se borra, se vuelve a filmar una serie de fotogramas y, después, la cámara vuelve a pararse para permitir que otra parte se borre. Este proceso continúa hasta que el fotograma ha desaparecido. Cuando se hace una copia con la secuencia invertida y las imágenes se proyectan en una pantalla, el sujeto parecerá aparecer de la nada en la pantalla.

■ **animación de dibujos clave, animación de cuadros clave** Tipo de animación para la cual el artista dibuja cuadros individuales en puntos clave llamados dibujos clave o cuadros clave, y otras personas, o un ordenador, realizan los cuadros intermedios que conectan estos dibujos clave (a este proceso a veces se le denomina intercalado).

■ **animación de figuras planas** Animación realizada utilizando figuras bidimensionales articuladas con iluminación frontal (en contraposición con la animación de siluetas, que utiliza iluminación posterior).

■ **animación de objetos** Técnica para crear la ilusión de un objeto en movimiento, filmando el objeto en un solo fotograma cada vez mediante la filmación fotograma a fotograma y alterando su posición o su forma entre los planos. El término enfatiza que lo que se filma es un objeto real –por ejemplo, una maqueta de un animal–, en lugar de un dibujo. *Véase* **animación.**

■ **animación de siluetas** Tipo de animación que utiliza la forma sombreada de figuras planas en filmación fotograma a fotograma. Estas figuras están iluminadas por detrás, a diferencia de las formas de la animación de figuras planas, que están iluminadas por delante y son totalmente visi-

animación de siluetas *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), de Lotte Reiniger, fue el primer largometraje de animación.

bles. La realizadora más distinguida de este tipo de animación ha sido Lotte Reiniger, que comenzó a hacer cortometrajes de esta naturaleza en 1919 y en 1926 hizo *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Las aventuras del príncipe Achmed*, 1926), un éxito popular considerado el primer largometraje de animación. *Véase* **animación.**

■ **animación directa** *Véase* **película directa.**

■ **animación limitada** Tipo de animación de bajo coste económico en la que realmente sólo se animan partes de una figura mientras el resto de la figura permanece inanimada en un calco fijo (por ejemplo, puede que sólo se muevan las piernas para indicar que la figura está corriendo). *Véase* **animación, animación completa** *y* **animación con calcos.**

■ **animación manual** Combinación de figuras animadas, originalmente dibujadas a mano, con acción real en una imagen compuesta. Las figuras animadas, a partir de calcos filmados por separado en una mesa de animación, se insertan como máscaras dentro de la acción real. Esta técnica se utilizó eficazmente para el baile de Gene Kelly con el ratón Jerry en *Levando Anclas* (*Anchors Away*, 1945), de George Sidney. *Véase* **animación.**

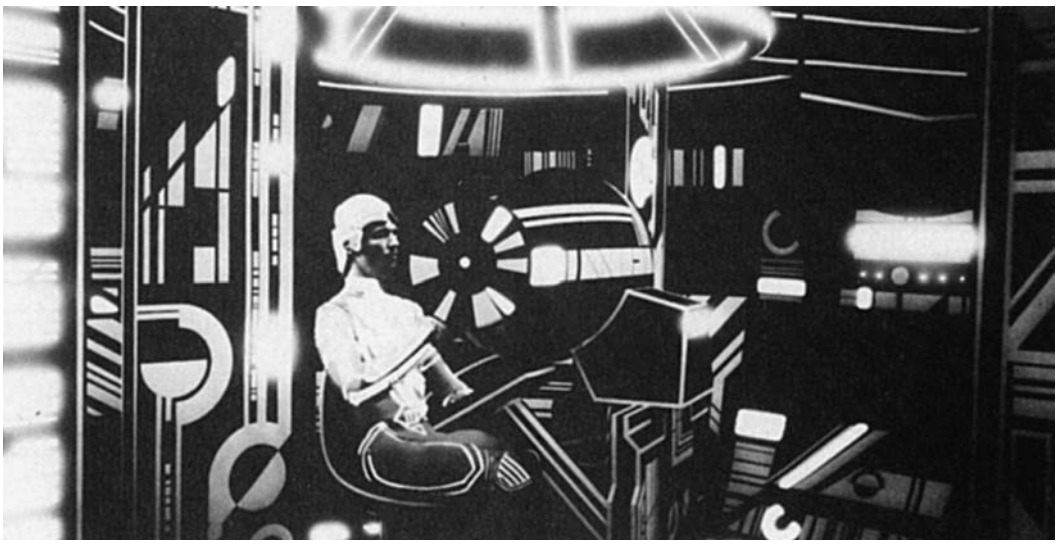
■ **animación mediante alfileres** Procedimiento de animación desarrollado por Alexandre Alexeïeff en Francia durante los años treinta, que emplea una gran pantalla con perforaciones para alfileres en las que se colocan alfileres de alturas variables. Las diferentes alturas de los alfileres y sus sombras producidas mediante iluminación lateral crean una diversidad de formas para la filmación de animación. Alexeïeff ha realizado numerosos cortometrajes de animación con esta técnica y también la utilizó para crear las secuencias del prólogo de *El proceso* (*Le Procès*, 1963), de Orson Welles.

■ **animación por efectos ópticos** Animación realizada mediante efectos ópticos; por ejemplo, una serie de encadenados a imágenes del mismo objeto progresivamente más pequeñas o más grandes para expresar encogimiento o aumento. *Véase* **efectos ópticos.**

■ **animación por encadenados** En películas educativas, científicas y técnicas, este término se refiere a una serie de encadenados entre ilustraciones o diagramas para sugerir las etapas progresivas de algún proceso.

■ **animación por ordenador, imágenes generadas por ordenador (CGI,** ***computer generated imagery*****), simulación digital de escenas (DSS,** ***digital scene simulation*****), gráficos por ordenador, procesamiento de imagen por ordenador** Utilizar el ordenador es más barato, más rápido y más versátil que los métodos tradicionales de animación para el cine. La animación por ordenador para el cine normalmente comienza cuando se escanean, para introducirlos en la memoria del ordenador mediante un código binario, objetos, que pueden ser dibujos bidimensionales, imágenes en película o los propios objetos tridimensionales (al ordenador a veces se le denomina digitalizador y al proceso, digitalizar). Se pueden concebir desde cero imágenes individuales mediante un programa de *software* o dibujarlos directamente e introducirlos en el ordenador mediante un tablero y un lápiz digitales, o algún otro instrumento similar. El «modelado» comienza con el uso de «primitivos», es decir, de cubos, esferas, o conos, cuyas formas y figuras se manipulan y se ensamblan juntas. La «aplicación de texturas» impone una superficie bidimensional sobre un objeto o estructura tridimensional. El «procesado de imagen» puede realzar o alterar elementos de la imagen. También se introducen en el ordenador los datos sobre una escena, incluyendo información sobre la perspectiva, la dimensionalidad, la iluminación y el cámara móvl. Posteriormente, el «renderizado» transforma la información digital en imágenes. Pueden registrarse rápidamente en cinta de vídeo o en película cinematográfica una serie de imágenes mediante un dispositivo de salida, es decir, un CRT (tubo de rayos catódicos), láseres o CCDs (dispositivos de acoplamiento de carga). Los gráficos vectoriales están compuestos por líneas en blanco y negro formadas entre coordenadas programadas, que se usan para la animación de estructuras lineales; más tarde puede añadirse color a esas formas. Los gráficos de trama *(raster graphics)* están compuestos por píxeles (palabra derivada de *picture elements* o «elementos de imagen»), es decir, de pequeños puntos de color activados por barridos de líneas electrónicas llamados *rasters*, que crean imágenes de notable color. Actualmente, las imágenes de ordenador son de una resolución y calidad tan elevadas que pueden registrarse directamente en película cinematográfica para su inclusión en una película de acción real.

Las imágenes por ordenador fueron utilizadas por primera vez por Bell Labs en 1963 para diseñar el movimiento y el posicionamiento de un satélite de comunicaciones. Stan Vanderbeek y John Whitney utilizaron la animación por ordenador en algunas películas abstractas en los años sesenta y setenta. La calidad y la sofisticación de los gráficos por ordenador aumentó lo suficiente como para incorporarlos con gran eficacia a la produc-



animación por ordenador El mundo del ordenador y el vídeo de *Tron* (1982), de Steven Lisberger (© The Walt Disney Company. Todos los derechos reservados).

ción de Disney *Tron* (1982), dirigida por Steven Lisberger, y en *Star Trek II, la ira de Khan* (*Star Trek II: The Wrath of Kahn*, 1982), dirigida por Nicholas Meyer. Aunque los gráficos de *Tron* resultaban suficientes para el semirreal mundo de ordenador y vídeo de la película, la tecnología siguió avanzando hasta conseguir imágenes lo suficientemente realistas como para simular fondos reales para acción real e, incluso, para crear digitalmente objetos o figuras. Ciertamente, los 25 minutos de gráficos por ordenador de *Starfighter, la aventura comienza* (*The Last Starfighter*, 1984), dirigida por Nick Castle, realizados por Digital Productions con el ordenador Cray X-MP, crearon imágenes en el espacio de mayor resolución y solidaridad que las de *Tron*. Un nuevo adelanto, utilizado para la secuencia del Hombre de Cristal en *El secreto de la pirámide* (*Young Sherlock Holmes*, 1985), dirigida por Barry Levinson, fue un escáner láser que se empleó para colocar la imagen electrónica directamente en película y crear una imagen de mayor resolución que con el método tradicional de filmar la imagen a partir del tubo de rayos catódicos; el caballero de vidrio de color también se considera la primera figura animada totalmente derivada del ordenador. La animación por ordenador a finales de los ochenta y principios de los noventa avanzó todavía más con *Abyss* (*The Abyss*, 1989), dirigida por James Cameron (que incluía la primera imagen tridimensional generada por ordenador, el seudópodo), *Terminator II, el juicio final* (*Terminator II: Judgement Day*, 1991), dirigida por James Cameron, y *El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, 1992), dirigida por Brett Leonard, que, sin ser ninguna de ellas, ciertamente, impresionantes obras maestras, tienen todas maravillosas imágenes generadas por ordenador, que habrían resultado inimaginables para las películas anteriores a ellas. Para *Terminator II, el juicio final*, Industrial Light and Magic hizo progresar notablemente la técnica de *morphing*, mediante la cual un personaje real podía experimentar una serie de metamorfosis continuas y fluidas, transformándose en formas humanas y no humanas. También son notables los seis minutos y medio de dinosaurios generados por ordenador de *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), dirigida por Steven Spielberg, y el primer protagonista parlante generado por ordenador de *Casper* (1993), dirigida por Brad Silberling.

En el campo de los dibujos animados, los ordenadores pueden colorear dibujos, crear fondos e, incluso, producir las imágenes intercaladas después de que el animador escanee y programe los dibujos principales. Una imagen tridimensional programada puede imprimirse en un calco de animación igual que una imagen bidimensional de dibujos animados. Para *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit?*, 1988), dirigida por Robert Zemeckis, se utilizaron decorados y formas creados por ordenador en conjunción con decorados y personajes reales, creando un mundo en el que se integran lo que parecen ser imágenes de dibujos animados hechas a mano y lo cotidiano. *La bella y la*

bestia (*Beauty and the Beast*, 1991), dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, y *Aladdin* (1992), dirigida por John Musker y Ron Clements, han devuelto recientemente a Disney Studios a su posición hegemónica como productora de largometrajes de animación, aunque actualmente otros grandes estudios están desarrollando sus propias divisiones de animación por ordenador. Algunos pasajes de la producción *El jorobado de Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, 1996), dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, demostraron una animación e imágenes generadas por ordenador nunca vistas hasta entonces. Pixar Animation Studios, conjuntamente con la Walt Disney Company, ha inaugurado una nueva etapa en el ámbito de las imágenes y la animación de dibujos animados por ordenador con *Toy story (Juguetes)* (*Toy story*, 1995), dirigida por John Lasseter, al hacer de ella la primera película en la que todas las imágenes están totalmente creadas por ordenador. La cuestión, cuya validez resulta indudable a la vista de las demás películas recientes con efectos digitales realizados por ordenador, es si esta técnica profundizará en la deshumanización del cine, o, si, al contrario, ampliará nuestra imaginación y nuestra sensibilidad. *Véase* **animación.**

■ **animación postura a postura** Técnica de crear dibujos animados en la que el animador diseña y dibuja las posturas clave o «extremos» y el «intervalista» dibuja las acciones que las conectan. *Véase* **animación.**

■ **animación sin cámara** Imágenes dibujadas o pintadas directamente sobre los fotogramas individuales de la película, para que, cuando se proyecten sucesivamente en la pantalla, creen la ilusión de movimiento. *Véase* **película sin cámara.**

■ **animador** (1) Persona que realiza los dibujos para una película de animación. (2) Persona encargada del diseño y concepción general de una película de dibujos animados que puede realizar los dibujos clave, mientras que otros se encargan de la ejecución del material gráfico intermedio y transfieren a los calcos todos los dibujos. *Véase* **animación.**

■ **animador de dibujos clave** Artista que hace los dibujos clave en una película de animación. Estos dibujos se llaman dibujos clave o cuadros clave, y representan el comienzo o el final de cualquier alteración en una escena o en el movimiento de una figura. El intervalista es el animador que hace los dibujos intermedios entre los dibujos clave para crear la continuidad de movimiento. En el caso de la animación por ordenador, es el propio ordenador el que sigue instrucciones y crea los cuadros intercalados. *Véase* **animación.**

■ ***Animafilm*** Revista publicada en Italia trimestralmente por la International Film Society (ASIFA). Se edita en diversos idiomas. Los artículos, muchos de ellos extraídos de otras revistas, tratan sobre películas y técnicas de animación, actuales y antiguas, de todo el mundo.

■ **Animascope** Sistema de animación inventado en los EE.UU. El procedimiento consistía en filmar a actores reales resaltando sus siluetas y eliminando el resto de sus rasgos característicos, para convertirlos en personajes de dibujos animados. Las figuras se filmaban contra un forillo negro, y las imágenes se combinaban posteriormente, mediante un procedimiento de máscara, con fondos pintados. Se podía vestir a los actores con absolutamente cualquier tipo de atuendo, según las necesidades argumentales de la película de dibujos animados para la que las imágenes estuvieran destinadas.

■ **animatrónicos, muñecos animatrónicos** Muñecos manejados mecánicamente mediante ordenadores o control remoto mientras son filmados para una película. Cuando representan animales o monstruos grotescos, los muñecos se controlan mediante varillas, cables o sistemas hidráulicos unidos a ellos, que se manipulan desde fuera de campo. Los accesorios acoplados, como las varillas, pueden eliminarse posteriormente de la imagen mediante una «máscara articulada de varillas» (los muñecos se filman generalmente sobre una pantalla azul para, más tarde, realizar la composición de las imágenes), o mediante la conversión digital de la imagen y la corrección de la misma, antes de volver a grabarla en película. Algunas veces un individuo puede ponerse un traje animatrónico que dispone de algunas partes que se mueven mecánicamente. Encontramos una mezcla interesante de las técnicas antiguas y las modernas en la animación *go-motion* (o *go-animation*), en la que las diferentes partes de los muñecos se conectan mediante varillas y cables a palancas y a un sistema motorizado, manejadas por un animador de *go-motion* mediante una palanca de mando. Cada movimiento se graba primero en un ordenador, que controla los movimientos reales de la marioneta filmados fotograma a fotograma, otorgándoles una fluidez que poco tiene que ver con los movimientos entrecortados de la animación clásica, realizada mediante la manipulación de los modelos entre dos exposiciones. *Véase* **animación** *y* ***go-motion.***

■ **anotar** Proceso de rellenar un parte u hoja de parte.

■ **Ansco Color** Sistema de color tricapa empleado en los EE.UU. durante los años cuarenta y cincuenta, derivado del Agfacolor alemán. *Véase* **Agfacolor.**

■ **antagonista** Personaje opuesto al héroe o al protagonista. Un antagonista es normalmente el «malo» de la película que se encuentra enfrentado con el héroe, y actúa como desencadenante de buena parte de la acción de la película. Así sucede, por ejemplo, con Sydney Greenstreet en diversas películas de Humphrey Bogart. A veces, el antagonista es miembro de la misma familia que el protagonista, y su motivación reside menos en su maldad que en impulsos neuróticos o psicóticos, como en el caso de la madre de la protagonista de *Frances* (1982), de Graeme Clifford. *Véase* **tipo duro.**

■ **antes del título** Ubicación de los créditos que aparecen en pantalla antes de que aparezca el título. *Véase* **créditos** *y* **después del título.**

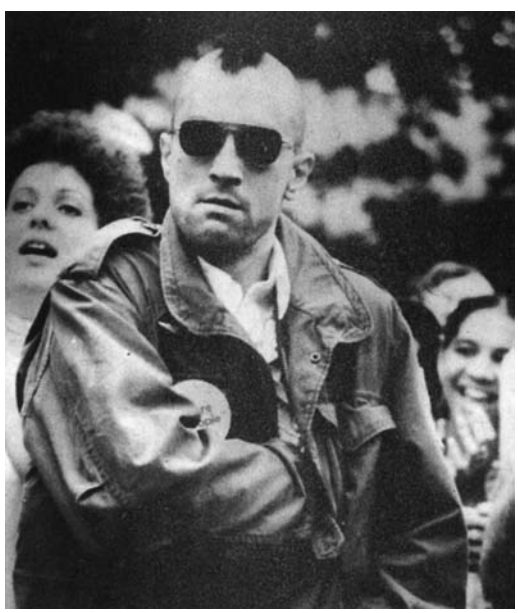
■ **Anthology Film Archives (AFA)** Institución creada en 1970 por Jonas Mekas en Nueva York, que reúne y conserva películas experimentales, especialmente del Nuevo Cine Americano y de la vanguardia europea. Ofrece instalaciones para el visionado de películas, programaciones cinematográficas y una biblioteca de investigación. La AFA también da cabida al videoarte.

■ **anticipación** Pausa o ligero movimiento efectuado por una figura animada que anticipa, y, por tanto, enfatiza, una acción principal en un dibujo animado, otorgándole a la figura la ilusión de movimiento fluido y de equilibrio.

■ **anticipo de distribución** Costes de una película antes de que comience la producción propiamente dicha, como el pago por adelantado por parte del distribuidor o de un agente de ventas por los derechos de exhibición o de antena del filme.

■ **anticlímax** Momento de la película en que la acción debería alcanzar su culminación y el público tener la sensación de asistir a un punto álgido dramático, pero en el que, por el contrario, se produce una desilusión emocional porque la acción se resuelve de manera decepcionante e inocua. En determinadas ocasiones, un anticlímax puede expresar con eficacia la naturaleza repetitiva y carente de dramatismo de la vida de los personajes, como sucede en *La aventura* (*L'Avventura*, 1960), de Michelangelo Antonioni. *Véase* **clímax.**

■ **antihéroe** Protagonista o figura masculina importante, literaria o cinematográfica, con quien se identifica el lector o el espectador, pese a atesorar cualidades no heroicas y una debilidad que tradicionalmente no se atribuye al héroe. Suelen ser personajes alienados y aislados, vulnerables a las debilidades humanas, pero que poseen un código ético privado y, en ocasiones, una integridad personal que les obliga a enfrentarse a la sociedad. Los antihéroes literarios, que aparecen básicamente como un producto de la sociedad industrial y del desmoronamiento de los valores y creencias tradicionales, tienden a ser más débiles y neuróticos que los del medio cinematográfico. El cine suele añadir atractivo a sus antihéroes, convirtiéndolos en los auténticos héroes en un mundo de valores corrompidos. James Cagney en *El enemigo público* (*The Public Enemy*, 1931), de William A. Wellman, y Paul Muni en *Scarface, el terror del hampa* (*Scarface*, 1932), de Howard Hawks, apelaban a la naturaleza rebelde de la sociedad y a la sed de éxito de los años de la depresión, a pesar de presentar a estos personajes como merecedores de condena. Pero Humphrey Bogart, en muchas de sus películas, especialmente en *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941), de John Huston, *Casablanca* (1942), de Michael Curtiz, *Tener y no tener* (*To Have and Have Not*, 1945) y *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1946), ambas de Howard Hawks, desarrolló la figura del antihéroe como rebelde romántico, un hombre apartado del mundo que le rodea y supe-



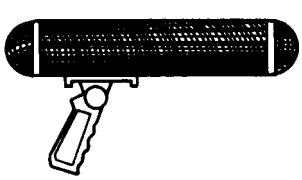
antihéroe *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese, en la que Robert De Niro encarna al gravemente perturbado héroe moderno.

rior a éste, capaz de experimentar pasión, ira, avaricia e incluso debilidad, pero fuerte y duro cuando de verdad resulta necesario. Posteriormente, las películas tendieron a dar una visión sentimental del antihéroe, convirtiéndolo más en víctima que en agresor, volviéndolo más humano y agradable: piénsese, por ejemplo, en el retrato ofrecido por James Dean en *Rebelde sin causa* (*Rebel Without a Cause*, 1955), de Nicholas Ray y en el personaje de Marlon Brando en *¡Salvaje!* (*The Wild One*, 1954), de Laslo Benedek. Esta tendencia fue posteriormente reforzada por *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, 1967), de Arthur Penn, en la que dos gángsteres y asesinos reales se convierten en la ficción en figuras románticas. Sin embargo, el personaje interpretado por Robert De Niro en *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese, aproximó este tipo de personaje al antihéroe neurótico de la literatura. Recientemente, actores como Arnold Schwarzenegger y Sylvester Stallone han popularizado un antihéroe más simplificado y visceral, una figura violenta y físicamente poderosa que no duda en causar estragos en pantalla, frecuentemente justificados por su posición o por la situación en la que se encuentran. *Véase* **héroe.**

■ **antipixelado** *Véase* **pixelado.**

■ **antirreflejos** Cualquier tipo de sustancia mate aplicada por medio de un *spray* a una superficie de cristal o a cualquier otra superficie reflectante que pudiera provocar reflejos no deseados durante el rodaje.

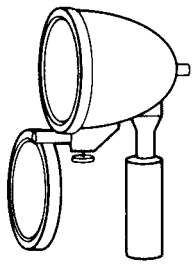
■ **antiviento** Pantalla o funda que se acopla a un micrófono para amortiguar el ruido del viento.



antiviento

■ **antología** Largometraje realizado a partir de extractos de otras películas relacionadas entre sí por su temática común, por la aparición de un mismo intérprete o intérpretes, o por haber sido realizadas por el mismo estudio. Por ejemplo, *Érase una vez en Hollywood* (*That's Entertainment!*, 1974), es una película compuesta de extractos de comedias musicales de la MGM, unidos mediante comentarios de las viejas estrellas que aparecían en esas películas.

■ **antorcha** Aparato de iluminación ligero con una luz de altísima intensidad que puede sujetarse en la mano o acoplarse a una cámara portátil para filmar noticias. Este tipo de luz puede alimentarse mediante un cinturón de baterías de 30 voltios.



antorcha

■ **antropología visual** *Véase* **cine etnográfico.**

■ **aparejos de coche** Accesorios colocados en un coche o un camión que sirven para soportar las cámaras o la iluminación: por ejemplo, un travesaño colocado a lo largo o a lo ancho del vehículo, un andamiaje o un soporte adherido con ventosas.

■ **apertura de iris, cierre de iris** *Véase* **plano de iris.**

■ **aplanador de campo** Objetivo utilizado en conjunción con otros objetivos para aplanar la imagen e impedir la curvatura de campo.

■ **aplicación de texturas** Envolver una superficie bidimensional alrededor de un modelo tridimensional en los gráficos o la animación por ordenador para crear un objeto reconocible o realista. La aplicación de texturas se refiere a varios tipos de superficie, no todos los cuales consideramos en el contexto de la «textura». Los siguientes tipos de aplicación de texturas (en inglés, *texture mapping*) pertenecen a esta categoría general: el *bump mapping*, que da como resultado una superficie desigual o irregular; el *environment mapping* (a veces llamado *reflection* o *reflectivity mapping*), que crea la ilusión de un entorno reflejado en un objeto; el *specular mapping*, que crea una reflexión especular; el *transparency mapping*, que crea tanto una superficie como la apariencia de ver a través de ella y el *color* o *surface color mapping*, que quizá sea el más utilizado. La propia superficie puede ser creada por el artista o extraerse de otro objeto digitalizado para colocarla sobre el modelo. El *displacement mapping*, un procedimiento distinto, crea la ilusión de cumbres escalonadas o de una serie de puntos o áreas altas y bajas, por ejemplo, cambiando la geometría de la superficie. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **aplicador de solución sobre banda de sonido** Rueda giratoria que vuelve a aplicar solución de revelado a la banda de sonido de un positivo de color, después del baño de blanqueo pero antes del de fijado, para que la capa superior sea de plata con el fin de que produzca un sonido óptimo. *Véase* **procesado.**

■ **Apogee, Inc.** Compañía de efectos especiales fundada en 1978 por John Dykstra y otros tras abandonar la Industrial Light and Magic de George Lucas. Apogee elaboró algunos efectos espectaculares para *Star Trek: La conquista del espacio* (*Star Trek: the Motion Picture*, 1979), de Robert Wise. *Véase* **efectos especiales.**

■ **apretar el cuadro** Recomponer el plano de forma que se elimine gran parte del entorno y el sujeto quede más ajustado en la totalidad del encuadre.

■ **aproximación** Movimiento de cámara mediante el que se pasa de una forma de cobertura del sujeto a otra, por ejemplo, de un plano medio a un primer plano.

■ **aproximar** Acercar la cámara al sujeto.

■ **arco** Lámpara de alta intensidad utilizada tanto en la filmación como en la proyección de películas. Dos varillas con carga negativa y positiva establecen una corriente eléctrica que emite una intensa luz blanca. Los arcos con varillas de carbono eran la fuente de iluminación que se empleaba habitualmente en los estudios cinematográficos y, a pesar del ruido que hacen y de su corta vida, todavía se siguen empleando cuando en el rodaje se precisa de una gran luminosidad generada desde una sola fuente. El arco «bruto» tiene un consumo de 225 amperios, pero existen lámparas de este tipo más pequeñas y más cómodamente transportables. Para los proyectores se solían usar arcos de carbono, pero en la actualidad resultan más populares las lámparas de xenón. Los arcos de mercurio, empleados en los tiempos del cine mudo, no se utilizan hoy día. Un nuevo tipo de lámpara muy usada en la actualidad es la HMI, de descarga de gas y alimentada por corriente alterna. *Véase* **HMI** *y* **iluminación.**

■ **arco de carbón de alta intensidad** Lámparas de arco de carbón, como el bruto, que emiten una luz intensa mediante electrodos de carbón. *Véase* **arco.**

■ **arco *titán*** Arco de carbono con un consumo de 350 amperios. Se trata del modelo más potente de este tipo de lámpara.

■ **arcón de vestuario** Un gran arcón móvil con ruedas utilizado para transportar ropas, trajes y complementos a un decorado o localización donde se está realizando un rodaje y también para almacenar estos materiales.

■ **archivista musical** Persona responsable de la copia y distribución de las partes instrumentales individuales de la partitura de la película. Esta persona también elabora un programa de trabajo para los músicos y realiza cualquier cambio necesario en las partituras musicales individuales.

■ **archivo** (1) Lugar en el que se almacenan películas, guiones o material de producción antiguos, conservándolos para su estudio e investigación. (2) En la edición por ordenador, el almacenamiento de decisiones de montaje y planos que se puede guardar para un trabajo posterior o simplemente como copia de seguridad.

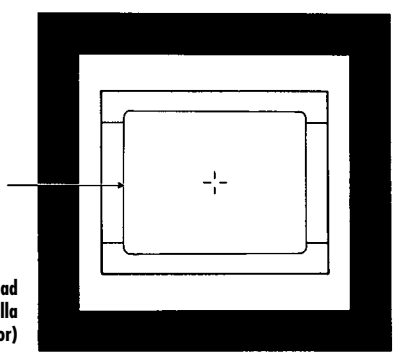
■ **archivo cinematográfico** Lugar que conserva películas y escritos relacionados con el cine y los hace disponibles para su estudio. Este tipo de instituciones no sólo deben seleccionar y adquirir películas, sino que también deben tener las instalaciones adecuadas para conservar las películas sin que experimenten ningún deterioro. Para ello, un archivo debe poder almacenar películas en un ambiente específico de baja humedad y de temperatura fresca, en recipientes protectores adecuados, dependiendo del tipo de película virgen y de si la película es de blanco y negro o de color. Los archivos también han de tener instalaciones para catalogar películas y escritos y hacerlos accesibles a investigadores y estudiantes. Algunos de los archivos cinematográficos más importantes de los EE.UU. están en el Museum of Modern Art Film Study Center de Nueva York, el International Museum of Photography en la George Eastman House de Rochester, el Motion Picture, Broadcasting and Recorded Sound Division de la Library of Congress en Washington, D.C., y en el UCLA Department of Theater Arts. Algunos archivos cinematográficos, como los del Museum of Modern Art y el de la Library of Congress, también restauran películas. *Véase* **conservación de películas.**

■ **archivo de efectos de sonido** Colección de discos, cintas y bandas ópticas catalogadas, que contiene una gran variedad de sonidos registrados, tanto naturales como artificiales, para los efectos de sonido de las películas. Este archivo puede pertenecer al estudio o a una empresa independiente.

■ **área de consumiciones** Zona del interior de la sala de cine o complejo cinematográfico en la que se

venden refrigerios, especialmente palomitas y refrescos. El exhibidor obtiene importantes ingresos de este negocio, y las salas de cine de entradas con precio reducido dependen de estas ventas para la obtención de la mayor parte de sus beneficios.

■ **área de seguridad** Área de acción dentro del fotograma de una película que aparecerá en una pantalla de televisión durante su emisión. Debido a que la mayoría de películas presentan actualmente imágenes más anchas que las de la relación de aspecto de 1:1,33, que en el pasado fue el estándar de la industria cinematográfica y que también fue adoptada por la industria de la televisión, partes de la película en ambos lados se perderán durante la emisión televisiva. Por esta razón, la acción principal debe filmarse en un área algo más pequeña que la de todo el fotograma para asegurar una visibilidad y una composición correcta en la televisión. El área que asegurará que los títulos serán completamente visibles a veces se llama área de seguridad de títulos. *Véase* **relación de aspecto** *y* **formato *letterbox*.**



■ **área de seguridad de títulos** Área del fotograma que permitirá que los títulos aparezcan enteros cuando la película se emita en una pantalla de televisión. *Véase* **área de seguridad.**

■ **argumento** El término se emplea indistintamente para referirse, de forma genérica, a (1) un texto que sintetiza en pocas líneas las acciones principales de una narración o de un guion, y de forma más técnica a (2) un breve resumen que servirá para un futuro guion, en el que generalmente se incluyen los personajes, las acciones y las secuencias, y a (3) un tratamiento o resumen en forma de relato que servirá para un futuro guion, en el que se incluyen los personajes, las acciones y las secuencias. La definición contenida en (1) es lo que en el contexto anglosajón se conoce como *story line*, mientras que las de los puntos (2) y (3) pertenecen al ámbito semántico de la voz inglesa *scenario*, la cual se refiere también (pero sólo en inglés, no en español) al guion literario en su forma final. *Véase* **guion, guion literario, guionista, resumen** *y* **tratamiento.**

■ **armazón** Esqueleto o estructura sobre el que se monta el revestimiento exterior de una escultura. En los modelos más sofisticados empleados en efectos especiales, estos armazones son a menudo articulados, y permiten realizar diversas clases de movimientos. En todo caso, el movimiento de los modelos puede lograrse manipulándolos manualmente, controlándolos mecánicamente o valiéndose de la filmación fotograma a fotograma. *Véase* **miniatura.**

■ **AromaRama** Procedimiento para que los olores de una película lleguen directamente al público de la sala, por medio de los conductos de aire acondicionado. Este procedimiento se utilizó por primera vez en el documental *The Great Wall of China* (*La gran muralla china*, 1959). *Véase* **Smell-O-Vision.**

■ **arquetipo** (1) Tipo básico de personaje que aparece repetidamente en literatura, teatro o cine, y que constituye la encarnación de determinados temores, necesidades o deseos humanos. Así sucede con el amante demoníaco (Heathcliff) de la novela *Cumbres borrascosas* de Emily Brontë (1848) y con la interpretación del personaje ofrecida por Laurence Olivier en la versión cinematográfica dirigida por William Wyler en 1939, o con la inmaculada y virginal heroína que aparece en las películas de Hollywood desde los tiempos de las películas mudas interpretadas por Lillian Gish. Dichos personajes no están ligados a ningún periodo, a diferencia de lo que ocurre con el villano victoriano del melodrama y del cine mudo, sino que apelan al inconsciente colectivo de todas las épocas. (2) Patrón básico de acción que aparece en literatura, teatro o cine y que constituye la encarnación de determinados temores, necesidades o deseos humanos. Así sucede con el modelo del renacimiento o de la resurrección presente en la transformación moral y en la culminante marcha triunfal de Marlon Brando en *La ley del silencio* (*On the Waterfront*, 1954), dirigida por Elia Kazan, o en la repentina reanimación de E.T. gracias a la fuerza del amor en la película de Steven Spielberg *E.T., el extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982). La teoría de los arquetipos ha estado muy influida por la psicología de Carl Jung y fue especialmente desarrollada, en el campo de los estudios literarios, por el libro de Northrop Frye *Anatomía de la crítica* (1956). La crítica arquetipal de Frye resulta especialmente aplicable al ámbito de

los estudios fílmicos, sobre todo en la medida en que no establece distinciones entre arte culto y arte popular. *Véase* **mito.**

■ **arrastre intermitente** *Véase* **movimiento intermitente** (2).

■ **arrastre para *zoom*** *Véase* **motor para *zoom*.**

■ **arrastre síncrono** *Véase* **motor síncrono.**

■ **arreglista musical** Persona que adapta música ya escrita para una producción, rescribiéndola y orquestándola para adaptarla a las necesidades particulares de la película.

■ **Arriflex, Arri** Marca de fábrica de las cámaras de 65, 35 y 16 mm fabricadas por Arriflex Corporation. La compañía matriz de la que depende es Arnold and Richter Cine Technic, con sede en Munich, Alemania, y la marca «Arri» se deriva de las dos primeras letras de cada nombre. La precursora de la relativamente pequeña y ligera Arriflex 35 2C, con su innovador visor réflex, apareció en 1937, y desde entonces no ha dejado de perfeccionarse. El tamaño, el peso y la manejabilidad de un modelo posterior de esta clase de cámara hizo que desempeñara un papel crucial en el desarrollo del cine de la *Nouvelle Vague* francesa y de los documentales del *cinéma-vérité*. Esta Arriflex goza asimismo de gran popularidad para el rodaje en localizaciones y en espacios reducidos. La Academy of Motion Picture Arts and Sciences concedió un Premio Científico y Técnico especial a la Arnold and Richter en 1966 por la Arriflex 35 2C. En 1972, la compañía lanzó la Arriflex 35BL, una cámara ligera, de mano y silenciosa de sonido sincronizado a la que se le volvió a conceder en 1973 y en 1992 el Premio Científico y Técnico especial de la Academia. La cámara de sonido sincronizado Arriflex 535, que apareció en 1991, lleva un visor practicable, de obturador y frecuencia de imágenes programable y variable, lo cual permite cambios de velocidad de filmación durante el rodaje, así como pantallas duales de cristal líquido que ofrecen todo tipo de información, desde el tiempo de exposición de la película hasta el código de tiempo SMPTE. En 1993, la compañía presentó la 535B, una versión ligera de la 535, y obtuvo un premio de la Academia para logros científicos y técnicos por ambos modelos de la 535.

■ **Arrivision** Procedimiento de filmación en tres dimensiones desarrollado por Arriflex Corporation que empleaba sólo una cámara, bien con un sistema de objetivo único (un objetivo multifocal para tres dimensiones instalado delante de un objetivo principal de 50 mm) o bien con un sistema de doble objetivo (objetivos individuales para tres dimensiones colocados delante del objetivo principal). *Véase* **3-D.**

■ ***art card*** Tarjeta para montar los créditos, los títulos o el material gráfico que se sitúa delante de la cámara para ser rodado.

■ ***art déco*** Estilo de ambientación y decoración que ofrece un aspecto moderno y funcional, con

art-déco Uno de los influyentes decorados *art-déco* de Cedric Gibbons para *Vírgenes modernas* (1928), de Harry Beaumont.

escasa ornamentación y preponderancia del color blanco, y que gozó de gran popularidad en las películas de Hollywood desde finales de los años veinte y a lo largo de la siguiente década. El director artístico Cedric Gibbons fue el introductor de este estilo en el cine, que utilizó por primera vez en *Vírgenes modernas* (*Our Dancing Daughters*, 1928), de Harry Beaumont. Cinematográficamente asociado con el mundo de los ricos y famosos, el estilo fue asimismo emblemático de los musicales de Busby Berkeley, de las películas de Fred Astaire, e hizo acto de presencia en territorios tan inverosímiles como la película de terror de la Universal *The Black Cat* (*El gato negro*, 1934), realizada por Edgar G. Ulmer y con dirección artística de Charles D. Hall. Junto con Cedric Gibbons, Hans Dreier se distinguió como creador de este tipo de decorados, especialmente en películas como *Monte Carlo* (1930), *Una hora contigo* (*One Hour With You*, 1932) y *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, 1932), producidas por la Paramount y dirigidas por Ernst Lubitsch. *Véase* **director artístico.**

■ ***art still*** (1) Pintura a partir de la cual se toma una diapositiva que se proyecta como fondo de un decorado o de la que se realiza una placa para la proyección frontal o la retroproyección. (2) Fotografía de un actor en una pose «artística».

■ **artificiero** Persona responsable de los fuegos y las explosiones en una producción cinematográfica. *Véase* **efectos mecánicos.**

■ **artista de fondos** Personal de un estudio de animación que crea el escenario para las figuras animadas. Dibuja los primeros planos sobre unos calcos denominados superpuestos y los fondos sobre otros calcos o, en su defecto, sobre papel. Entre ambos acetatos se sitúan los que contienen las figuras. Esta técnica otorga a la imagen una sensación de profundidad. *Véase* **animación.**

■ **artista de máscaras, pintor de máscaras** Persona del departamento de efectos especiales que está especializada en diseñar o pintar fondos sobre máscaras para la realización de imágenes compuestas. Actualmente estos artistas también utilizan ordenadores para crear pinturas de máscara electrónicas que se pueden unir mediante composición con acción real. *Véase* **pintura de máscara.**

■ **artista de rotoscopio** Persona que crea máscaras con el rotoscopio para la producción de imágenes compuestas. *Véase* **rotoscopio.**

■ **artista de voz** Intérprete que crea las voces para los personajes en una película de dibujos animados. Con certeza el más aclamado de estos artistas fue Mel Blanc, que empezó a trabajar para Warner Brothers en 1937 y creó las voces para personajes como Bugs Bunny, Porky y el pato Lucas. *Véase* **dibujos animados.**

■ **artistas** (1) Intérpretes profesionales. (2) Personal empleado como intérpretes en una producción cinematográfica determinada. (3) Cualquiera de las personas involucradas en las tareas de corte creativo de una producción cinematográfica; en este sentido, además de los intérpretes, los directores, los guionistas o los directores de fotografía pueden considerarse artistas.

■ **ASA estándar, ANSI estándar** Clasificación numérica de la sensibilidad de la emulsión de la película a la luz, determinada por la American Standards Association, actualmente denominada American National Standards Institute. A veces, los números ASA y ANSI se refieren a la velocidad o al índice de exposición de la película virgen. En ocasiones se ofrece una clasificación ISO, que incluye a un mismo tiempo el número ASA y el DIN, utilizado en Europa. Eastman Kodak y Fuji proporcionan, en su lugar, un número de índice de exposición. *Véase* **DIN estándar, índice de exposición** *e* **ISO estándar.**

■ **ASC** *Véase* **American Society of Cinematographers.**

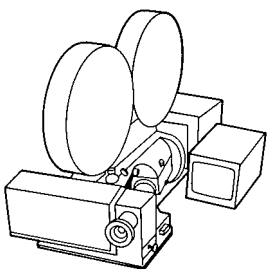
■ **ASCII** Acrónimo del American Standard Code for Information Interchange, que representa el código de dígitos binarios (denominados «bits») de unos y ceros que se emplea en informática. Dado que cada serie concreta de bits representa siempre los mismos números, letras e imágenes, el código permite el intercambio estandarizado de archivos escritos en distintos lenguajes informáticos. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **asesor técnico** Individuo especializado en un campo ajeno a la industria del cine, cuyos servicios se contratan para que ponga su saber profesional al servicio del rodaje de una película. Un doctor, por ejemplo, puede prestar asesoramiento técnico sobre la metodología médica en una película de hospitales. En ocasiones, un grupo profesional de cuya actividad se trata en una película puede designar a uno de sus miembros para que actúe en calidad de consultor.

■ ***ashcan*** Lámpara de 1.000 vatios que suministra una luz suave, amplia y difusa.

■ **asistencia de vídeo** Sistema de vídeo conectado a una cámara cinematográfica para crear «copiones instantáneos» de forma que un plano que acaba de rodarse puede ser evaluado inmediatamente. Estos sistemas permiten que una escena se vea en un monitor durante la filmación y en cinta de vídeo inmediatamente después. Los visores de vídeo con frecuencia están integrados en el visor réflex de la cámara de cine. *Véase* **vídeo.**

asistencia de vídeo



■ **Association of Independent Video and Filmmakers (AIVF)** Fundada en 1974 y con sede en Nueva York, esta organización apoya la financiación, producción y exhibición de obras cinematográficas y videográficas independientes, al tiempo que intenta aumentar la apreciación de dichas obras por parte del público. La organización cuenta con unos 5.000 miembros y edita diversas publicaciones, entre ellas *The Independent Film and Video Monthly.*

■ **Association of Moving Image Archivists** *Véase* **conservación de películas.**

■ **astigmatismo** Aberración de un objetivo que impide que los rayos se centren en un mismo punto y provoca que el extremo de un sujeto situado fuera del eje de la lente se vea como dos líneas cortas en planos focales distintos. Este defecto se corrige mediante lentes anastigmáticas.

■ **Astoria Studios** Fundados en 1920 con el nombre de Famous Players-Lasky Studios y posteriormente convertidos, tras una serie de fusiones y cambios en la empresa, en los Eastern Studios de la Paramount, este complejo de producción se encuentra ubicado en la zona de Astoria, en el distrito de Queens, Nueva York. Fue uno de los pocos estudios que se mantuvieron en la costa este de los EE.UU. después de que la industria migrara a Hollywood. En ellos se rodaron unas 100 películas mudas, incluyendo la mayor parte de los largometrajes que Griffith realizó para la Paramount. Su proximidad a la ciudad de Nueva York facilitó que sus instalaciones resultaran accesibles para muchas personalidades de Broadway durante los primeros tiempos del cine sonoro. Los hermanos Marx hicieron allí las adaptaciones cinematográficas de sus producciones teatrales *Cuatro cocos* (*The Cocoanuts*, 1929) y *El conflicto de los Marx* (*Animal Crackers*, 1930). En la década de los treinta los estudios se utilizaron para rodar producciones independientes. El ejército requisó las instalaciones durante la guerra, y hasta 1976 no se volvieron a filmar allí largometrajes comerciales. En ellos se rodaron los musicales *Hair* (1979), de Milos Forman, y *Empieza el espectáculo* (*All That Jazz*, 1979), de Bob Fosse. Los estudios reciben en la actualidad el nombre de Kaufman-Astoria Studios en honor de George S. Kaufman, presidente del consejo de administración. El American Museum of the Moving Image se halla ubicado en un edificio adyacente. *Véase* **American Museum of the Moving Image.**

■ **atasco** Acumulación en forma de cuña o apiñamiento de película no tensa en la cámara, en el chasis de la cámara o en el proyector que hace que la máquina se pare.

■ **atenuación** Reducción de la energía eléctrica en un circuito eléctrico u onda de sonido.

■ **atenuación de graves** Reducción de las frecuencias sonoras bajas durante la grabación o la mezcla de sonido. Para tal fin, se emplea un filtro. *Véase* **ecualización** *y* **filtro gradual.**

■ **atenuador** (1) Dispositivo que reduce o aumenta el suministro de energía a una luz, disminuyendo o aumentando, por consiguiente, la iluminación que procede de esa fuente. Estos dispositivos son eficaces en la filmación en blanco y negro, por ejemplo, permitiendo a un personaje apagar las luces de forma que disminuyan suavemente sin un salto repentino de la luz a la oscuridad, pero que sólo pueden utilizarse para la filmación en color de forma limitada, ya que alterar la energía produce un cambio en la temperatura de color. (2) Instrumento que sirve para disminuir la amplitud eléctrica de un circuito.

■ **aterciopelado del sonido, enguantado del sonido** El proceso de limpiar una banda de sonido moviéndola entre dos fragmentos de paño suave.

■ **atmósfera** Ambiente o clima de una escena creado mediante algunos de los siguientes elementos: el decorado, el vestuario, el maquillaje, el color, la iluminación, el estilo interpretativo, los ángulos y el movimiento de la cámara, el montaje y el sonido. El director Tod Browning, por ejemplo, con

atmósfera La sombría y sugerente secuencia del castillo en *Drácula* (1931), de Tod Browning, con Bela Lugosi interpretando al Conde y Dwight Frye en el papel de Renfield.

ayuda de su director de fotografía, Karl Freund, consiguió crear una inquietante y tensa atmósfera en la primera parte de *Drácula* (*Dracula*, 1931) que provocaba en el espectador una sensación de terror y de peligro. Federico Fellini, en su película *Fellini Satiricon* (1969), creó una atmósfera extravagante y decadente que, en cierta medida, aparece en muchas de sus películas.

■ **atrezista** En una producción cinematográfica, persona responsable de colocar los elementos de atrezo correctos en la escena adecuada en el momento adecuado.

■ **atrezo** Cualquier objeto móvil utilizado en un decorado o en una escena, ya sea un elemento de atrezo de mano como un vaso o una pistola, un elemento de atrezo de decorado como una mecedora o un jarrón, o un elemento de atrezo de acción como una caña de pescar o una sierra mecánica.

■ **atrezo de acción** Accesorios utilizados en el decorado para alguna acción (por ejemplo, un ventilador o una pistola). También se les conoce como «practicables». *Véase* **practicable.**

■ **atrezo de mano** Pequeños objetos como plumas, vasos y libros utilizados por los intérpretes durante el rodaje.

■ **atril** Estructura rígida que sujeta la cámara y la mesa de animación para el trabajo de animación. La mesa horizontal sujeta los calcos y el material gráfico mediante clavijeros de registro. La cámara está en posición vertical, mirando hacia abajo, sobre los calcos, y puede subirse o bajarse por la columna, bien mediante motor o bien a mano, para variar las distancias y la profundidad de campo. *Véase* **mesa de animación.**

■ **audición** Prueba en directo para un papel en una obra de teatro o en una película, aunque en el cine se emplea normalmente una prueba de cámara. También se pueden realizar audiciones de las composiciones musicales o canciones destinadas tanto al teatro como al cine.

■ **audio** (1) Parte sonora de la película. (2) Todo el equipamiento, las instalaciones y el personal que intervienen en la creación de la parte sonora de una película. *Véase* **sonido.**

■ **audio de producción, sonido de producción** Sonido grabado durante la propia producción por el ingeniero de sonido, en contraposición con el que se graba y se inserta mediante doblaje posteriormente.

■ **audiovisual** Término que describe el uso conjunto de sonido e imágenes (sonido grabado, cine, televisión, diapositivas) en una modalidad cualquiera.

■ **aumento, relación de aumento, relación de reproducción** Relación entre el tamaño de la imagen en la película y el tamaño real del sujeto filmado. Esta relación siempre debe ser una preocupación en la fotografía cinematográfica para la composición y el efecto dramático. El aumento dependerá tanto del objetivo utilizado como de la distancia entre la cámara y el sujeto.

■ **autociclado** Mecanismo controlado automáticamente por una cámara de animación para filmar los calcos de forma cíclica, por medio del cual los calcos que tengan que usarse de modo intermitente se pueden fotografiar en un pase de la película en el que se dejan sin exponer los fotogramas intermedios.

■ **autocine** Cine al aire libre en el que los espectadores ven la película sentados en sus automóviles. En su parte frontal se alza una gran pantalla elevada, disponiéndose los coches frente a ella formando largas hileras curvadas. En cada coche se colocan unos pequeños altavoces para el sonido. La cabina de proyección está aproximadamente a dos tercios del recinto respecto a la pantalla. También incluían patios de juegos para niños hasta que las pólizas de seguros subieron en exceso. Estas salas se hicieron populares en los EE.UU. tras la Segunda Guerra Mundial y en 1958 había más de 4.000. Generalmente tenían capacidad para 600 ó 700 coches, aunque varias podían albergar a más de 2.000. Los autocines perdieron popularidad, y actualmente hay unos 850, muchos de los cuales sólo exhiben *exploitation films*, producciones independientes de bajo presupuesto con grandes dosis de sexo y violencia. Los motivos de su disminución son varios: perdieron su carácter de novedad, y los aficionados al cine volvieron a la mejor calidad de imagen y sonido de las salas de interior; la fascinación por el automóvil disminuyó, al mismo tiempo que muchos coches se hicieron demasiado pequeños como para permitir un visionado cómodo; las películas en televisión por cable y en cinta de vídeo alejaron al público de las salas de cine en general y la propiedad inmobiliaria se hizo demasiado cara como para que los ingresos de los autocines fueran rentables. Este tipo de cines, no obstante, siguen teniendo cierto éxito en climas más cálidos.

■ **autoenmascarar** (1) Cualquier procedimiento de máscara en la combinación de elementos procedentes de distintas imágenes en el que el sujeto filmado actúa como su propia máscara. Por ejemplo, en el procedimiento Dunning desarrollado a finales de los años veinte, el personaje bañado en luz naranja se registra en la película virgen detrás del positivo teñido de naranja del fondo en una cámara de doble película al mismo tiempo que tapa el fondo azul que había detrás de él. *Véase* **procedimiento Dunning.** (2) Cualquier procedimiento de máscara en la combinación de elementos procedentes de distintas imágenes en el que el positivo del sujeto tiene un fondo opaco (quizá por filmarlo contra un fondo negro), permitiendo que la imagen del personaje se inserte directamente en un negativo en el que la escena de fondo se ha positivado con el área del sujeto enmascarada. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **autofoco** (1) Sistema de levas que cambia de forma automática el foco de la cámara que se mueve verticalmente en una mesa de animación. *Véase* **cámara de animación.** (2) Mecanismo de una cámara que enfoca automáticamente, calculando la distancia existente entre la lente y el sujeto.

■ **autor, teoría de autor, crítica de autor, política de autores** El término «autor», acuñado originalmente en Francia, surge en el seno de un tipo de crítica cinematográfica que ve en el director la fuerza controladora de la película, que lo considera un artista capaz de infundir su personalidad y su punto de vista a la totalidad del filme, y cuya obra completa resulta unitaria en términos de técnica, de estilo y de temática. Este tipo de crítica nació en Francia, donde fue apuntada por primera vez en 1948 por Alexandre Astruc en su ensayo sobre *la caméra-stylo*, en el que se afirmaba que la cámara era en sí misma un instrumento con el que se escribía y se daba forma a la película sin atenerse a ideas preconcebidas. No obstante, fue François Truffaut, que se dedicaba a escribir crítica cinematográfica antes de convertirse en cineasta, quien de-sarrolló la primera defensa significativa y extensa de esta posición en su ensayo «Una cierta tendencia en el cine francés», publicado en *Cahiers du Cinéma* en enero de 1954. Truffaut se mostraba partidario de la *politique des auteurs* («política de autores», denominada con posterioridad por Andrew Sarris «teoría de autor»), oponiéndose con firmeza a aquellas películas en las que el director y otros técnicos llevaban mecánicamente a la pantalla un guion literario. Para él, la película tenía que ser producto de la concepción personal y del control del director, que debería ser el *auteur* de la obra, y no su

mero *metteur en scène* (alguien que simplemente da materialidad a las ideas de otra persona). Junto a Truffaut, otros críticos que escribían en *Cahiers du Cinéma*, como Godard, Chabrol y Rohmer, que también se convertirían en cineastas, establecieron un canon de autores, siendo especialmente eficaces en su tarea de recuperación de muchos directores de Hollywood. Todo este movimiento surgió como resultado de numerosas fuerzas, incluidas la repentina disponibilidad de películas estadounidenses en Francia tras la Segunda Guerra Mundial, la actividad de la Cinématèque Française con sus muestras antológicas de películas de todo el mundo y el deseo de Truffaut y otros directores incipientes de liberarse del sistema cinematográfico vigente para crear sus propias obras independientes.

Fue Andrew Sarris quien introdujo la crítica de autor en los EE.UU. con su artículo «Notas sobre la teoría de autor en 1962», publicado en el número de invierno de 1962/1963 de *Film Culture*. Sarris defendía tres premisas básicas de la teoría de autor: el director debe ser técnicamente competente, debe imponer su personalidad en sus obras y debe otorgar a cada una un significado interno «derivado de la tensión establecida entre la personalidad del director y el material con el que ha trabajado». En 1968, Sarris publicó *The American Cinema: Directors and Directions, 1929-1968*, texto en el que aplicaba su teoría de autor a los directores más importantes de películas sonoras estadounidenses, evaluándolos y clasificándolos.

Las carencias de la teoría de autor resultan hoy día obvias: en ocasiones, este tipo de crítica soslaya el hecho de que muchas películas comerciales deben ser estudiadas como productos de un lugar y de un tiempo distintos; simplifica o directamente ignora la influencia de las distintas personas que intervienen en la elaboración de un filme y la influencia del público sobre la forma de las películas de los estudios de Hollywood; ignora el impacto de los avances técnicos sobre la película; tiende a ser apriorística en sus juicios, dividiendo las películas en buenas o malas no según sus méritos o debilidades intrínsecas, sino por el director a cuya obra pertenecen. No obstante, las virtudes de la teoría de autor son asimismo numerosas: las características de su aproximación al cine promovieron una seriedad y un método analítico que no resultaban comunes en los estudios sobre cine; desarrolló una metodología comparativa merced a la cual los directores eran estudiados a la luz del trabajo de otros colegas y cada una de sus películas se ponía en relación con el conjunto de la obra en la que se insertaba; ayudó a distinguir y a clasificar películas que durante mucho tiempo se amontonaron juntas bajo las etiquetas de los estudios; subrayó la importancia de los logros de muchos directores minusvalorados y, sobre todo, impulsó un giro en el terreno de la realización cinematográfica, con el que los directores adquirieron un control sin precedentes sobre su obra. *Véase* **Nouvelle Vague.**

■ **autorreflexiva** Obra de arte cuyo tema es su propio *status* como obra de arte. En el caso del cine, cualquier película que explora y explota el medio cinematográfico o que investiga su relación con la realidad puede considerarse autorreflexiva. Hasta cierto punto, todos los filmes de vanguardia o experimentales son autorreflexivos, y llaman la atención sobre su condición cinematográfica: las películas abstractas, por ejemplo, tratan de la naturaleza de la imagen, del espacio y el tiempo fílmicos y del movimiento y el ritmo creados por la secuencia de las imágenes. *Chelovek s kinoapparatom* (*El hombre con la cámara de cine*, 1929), del cineasta ruso Dziga Vertov, constituye una fascinante exploración de la cámara y del cine. En los filmes de ficción, la autorreflexividad brinda una forma de investigar la capacidad del medio cinematográfico para hacerse cargo de la realidad. Las analogías y préstamos de películas anteriores en el cine de François Truffaut, la arremetida política de Jean-Luc Godard contra la cultura y los códigos culturales (de los que el cine es uno) y el asalto fenomenológico operado por Alain Resnais sobre la memoria y las percepciones de sus personajes y de los espectadores constituyen tres ejemplos de exploraciones de la naturaleza del medio cinematográfico. El número de películas que tratan directamente de la industria del cine, como *La noche americana* (*La Nuit americaine*, 1973), de François Truffaut, o que incluyen a un cineasta como un personaje secundario, como *El último tango en París* (*Ultimo tango a Parigi*, 1972), de Bernardo Berto-

autorreflexiva François Truffaut aparece como director en su propia película sobre la realización cinematográfica, *La noche americana* (1973).

lucci, indican el frecuente grado de autoconciencia de los directores sobre su labor cinematográfica.

El arte, en general, se vuelve autorreflexivo en épocas en las que la propia realidad parece desagradable y en las que la posibilidad de llegar a un acuerdo sobre cualquier tipo de verdad subjetiva parece incierta. Aunque críticos como Sigfried Kracauer consideran el cine como una forma de preservar y redescubrir la realidad, el medio cinematográfico se ha convertido en esta era amarga en una diversión o en una evasión de la realidad, si no en una negación de ella. La propia naturaleza del cine, que por una parte parece capturar la realidad y por otra parece escenificarla y transformarla, inspira la autorreflexividad del medio, y, sin duda, el desarrollo de determinados géneros, modas y convenciones fílmicas, impulsados por el deseo de la industria de satisfacer las fantasías del público que pasa por taquilla, ha impregnado al arte de un carácter autoconsciente e imitativo.

■ **auxiliar de cámara** Persona del equipo de cámara responsable de marcar la claqueta, hacer entrechocar sus listones antes de cada plano, cargar los chasis con película virgen y rellenar los partes de cámara. En las películas europeas, al auxiliar de cámara también se le llama claquetista. *Véase* **ayudante de cámara.**

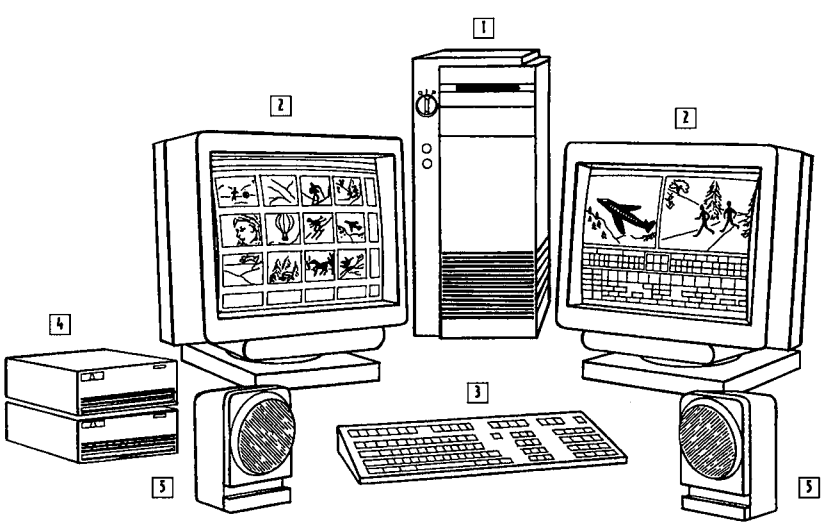
■ **auxiliar de producción** Miembro del equipo de producción que hace recados y desempeña tareas menores durante el rodaje. Su nombre en inglés es *gopher*, en referencia al «recadero» o persona que «va a por» (*goes for*) cosas.

■ **auxiliar de sonido** Persona que carga y descarga, monta y maneja los cables y accesorios utilizados para la grabación de sonido durante la producción de una película. El auxiliar de sonido traslada los cables durante la filmación de un plano con cámara móvil, encargándose además de localizar y eliminar los ruidos no deseados que se produzcan en el escenario.

■ **avance cinematográfico** Película de corta duración que anuncia un largometraje antes de su exhibición. El avance generalmente se exhibe en la sala en la que se proyectará el largometraje e incluye breves extractos de ella. Los avances se exhiben en ocasiones en otras salas pertenecientes a la misma cadena de exhibición. En el caso de películas importantes se exhiben con mucha antelación, incluso en las fases finales de la producción, avances más breves, a los que en ocasiones se llama *teasers*, y que a veces no contienen extractos de la película. También se le llama tráiler. *Véase* **tráiler** (1).

■ **avance lento** Mover la película lentamente y a lo largo de fragmentos cortos por una cámara, un proyector o una máquina de montaje con fines tan diversos como los de engranar correctamente las perforaciones de la película o localizar un fotograma o una escena concretos.

■ **Avid Media Composer, Avid Film Composer** Creado por la Avid Technology Inc., con sede en Tewksbury, Massachusetts, el Avid Media Composer es un sistema de edición no lineal que fue presentado en el mercado en 1989. Desde entonces, la familia



Avid Media Composer-edición no lineal
1. ordenador
2. monitores
3. teclado
4. discos duros
5. altavoces

del Media Composer ha crecido hasta formar una serie de sistemas de edición *off-line*, edición *on-line* y montaje cinematográfico que incorporan la última tecnología y se manejan mediante una plataforma informática Macintosh. El sonido y el material visual se comprimen y se almacenan en discos duros. El Avid Media Composer 8000 es el modelo más avanzado de la gama: permite la edición no lineal *off-line* y *on-line*, sirve para el montaje cinematográfico y dispone de un sistema de 24 pistas para mezclas de sonido. El Avid Media Composer, diseñado específicamente para el montaje cinematográfico, obtuvo en 1994 un premio de la Academia destinado a logros científicos y técnicos. Este sistema se puede utilizar con películas de cualquier ancho a 24 fotogramas por segundo y es capaz de almacenar hasta 80 horas de material *on-line*, permitiendo además el visionado previo de fundidos, encadenados, cortinillas, sobreimpresiones y efectos de pantalla azul. El resultado es un listado de corte del negativo que emplea números clave para el ajuste de continuidad del mismo, una lista de cambios, una lista óptica o una lista EDL para montar la copia máster de vídeo. La considerable eficacia y rapidez que el sistema aporta al proceso de montaje hace que actualmente goce de gran popularidad en la industria del cine. *Véase* **edición no lineal.**

■ **ayudante de cámara** Persona del equipo de cámara que es responsable del correcto mantenimiento de la cámara durante el rodaje. Además de comprobar que la cámara funciona adecuadamente, también es responsable de cambiar los objetivos y los chasis y de encargarse del foco continuo durante el rodaje. En Europa, al ayudante de cámara también se le llama foquista. *Véase* **auxiliar de cámara.**

■ **ayudante de dirección** Persona que realiza una serie de labores de procedimiento para el director, entre las que se encuentra elaborar el orden diario de rodaje, preparar la logística, convocar al personal en la localización donde se va a efectuar el rodaje, mantener el orden en el plató, comprobar los presupuestos, ponerse en contacto con los diferentes equipos, ensayar con los intérpretes y realizar todas aquellas tareas que el director considere necesarias. El ayudante de dirección también se encarga de organizar las escenas de masas, y es él quien, cuando se lo indica el director, da la orden para que el equipo de cámara y de sonido empiecen a rodar. El director cuenta a menudo con más de un ayudante de dirección: es probable que tenga a su disposición a un «segundo» ayudante de dirección e, incluso, a un «tercer» ayudante de dirección. *Véase* **segundo ayudante de dirección.**

■ **ayudante de montaje** Persona que trabaja en estrecha colaboración con el montador de una película y que mantiene un registro de todos los fragmentos de película, ayuda a relacionar sincrónicamente la imagen y el sonido, une los fragmentos de película y compete la responsabilidad del mantenimiento del equipo de montaje. *Véase* **montaje.**

■ **ayudante de montaje musical** Persona que ayuda al montador musical. Colabora en el montaje y en la sincronización de la banda sonora, mantiene un registro de los diversos temas musicales y de los fragmentos de temas y se encarga del mantenimiento de la sala de montaje. *Véase* **montador musical.**

■ **ayudante de operador** *Véase* **ayudante de cámara.**

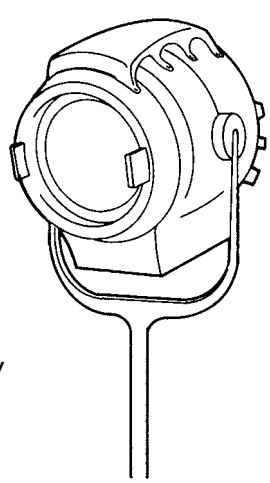
■ **ayudante de producción** Persona que frecuentemente trabaja bajo las órdenes del productor, realizando diversas tareas para la producción, incluyendo la distribución y el envío por correo de materiales impresos, los preparativos para los ensayos y el rodaje y la realización de encargos.

■ **ayudante de vestuario** Persona que ayuda a los actores a ponerse y a quitarse sus trajes.

■ **ayudante del montador de sonido** Persona que ayuda al supervisor del montaje de sonido o a uno de los montadores de sonido cuando hay varios trabajando a sus órdenes. Colabora en el montaje y en la sincronización de las diferentes bandas de sonido y mantiene un registro de las mismas, encargándose igualmente de distintos recados y tareas para ayudar a que el montador de sonido realice su trabajo. *Véase* **montador de sonido** *y* **supervisor de montaje de sonido.**

B

■ ***baby*** Foco pequeño de haz concentrado con una lámpara de 1.000 vatios, empleado frecuentemente para primeros planos, cambios de ángulo o como *kicker* de contraluz. Cuando dicho aparato lleva una lámpara de 750 vatios, se denomina *light baby* o siete cincuenta y, cuando lleva una lámpara de 500 vatios, recibe el apelativo de *weak baby* o quinientos. Un *baby senior* tiene una lámpara de 5.000 vatios y un *baby tener*, una lámpara de 10.000 vatios. El *baby baby* utiliza una lámpara de 1.000 vatios en una carcasa más pequeña, mientras que el *baby junior* tiene una lámpara de 2.000 vatios en la carcasa normal del *baby*, que es más pequeña que la carcasa normal del *junior*. Normalmente todas estas fuentes de iluminación se denominan, sencillamente, *babies*.



baby

■ ***backend*** (1) Cantidad de dinero que se obtiene de una película una vez pagados los costes de producción y/o distribución. Esa cantidad se acuerda contractualmente. (2) Ingresos obtenidos por una película una vez pagados los costes de producción y/o distribución. *Véase* **compensación contingente.**

■ **bache** Efecto discordante que aparece cuando el sonido de fondo de dos fragmentos consecutivos de la banda de sonido no coincide. Puede deberse a un cambio de posición del micrófono en dos emplazamientos de cámara consecutivos. El mezclador de sonido debe separar en ese punto la banda de sonido y corregir individualmente cada fragmento. *Véase* **separación del diálogo** *y* **mezcla.**

■ ***baffle*** (1) Obturador circular con una serie de ranuras que se adapta a la parte delantera de un foco y sirve para dirigir la luz y controlar su intensidad. (2) Pantalla portátil recubierta de material acústico y empleada en un plató para reducir el eco durante la grabación de sonido. (3) Elemento de un altavoz que sirve para controlar las vibraciones del sonido.

■ **baja velocidad** Velocidad de cámara inferior a la estándar de 24 fotogramas por segundo, utilizada para lograr cámara rápida cuando la película se proyecta a la velocidad estándar. Muchas cámaras pueden filmar a diversas velocidades.

■ **bajar** En un guion cinematográfico, instrucción para que se reduzca el volumen de un sonido determinado, especialmente de la música.

■ **bajo contraste** Divergencia atenuada en una imagen cinematográfica entre las áreas muy iluminadas y muy oscuras debido a un rango considerable en la escala intermedia de grises.

■ **balance** (1) Organización de los volúmenes, del espacio, de los colores y de la iluminación presentes en una imagen con la que se obtiene una composición expresiva y satisfactoria. (2) Distribución de los instrumentos musicales y de los micrófonos en una grabación sonora con la que se obtiene un registro satisfactorio de la música. (3) Coordinación e integración de las diversas pistas de sonido, especialmente en relación con el diálogo, de manera que las relaciones, tonos y volúmenes resulten naturales y las palabras se escuchen con claridad. *Véase* **equilibrio de color** y **equilibrio de iluminación.**

■ **balanceo** Movimiento de la cámara alrededor del eje del objetivo, utilizado a veces para sugerir el punto de vista de una persona ebria o la perspectiva desde una embarcación en aguas turbulentas.

■ **balasto** Mecanismo que controla y mantiene constante la cantidad de electricidad que llega a un foco.

■ **banco de luz** Fila de luces con un único reflector empleada en la iluminación general.

■ **banda compuesta, mezcla compuesta** Mezcla final que incluye todo el sonido (diálogo, música, efectos de sonido), y que se unirá con la imagen para formar la copia compuesta. *Véase* **mezcla.**

■ **banda de compensación** Banda estrecha situada en el lado contrario de la banda de sonido magnética que permite mantener plana la película cuando pasa por encima de los cabezales magnéticos y que se enrolle uniformemente en el rollo. Cuando se usan las pistas de ambas caras de la película para el sonido estereofónico multicanal, dicha banda resulta innecesaria.

■ **banda de M & E** Banda de sonido que contiene la música y los efectos de sonido, pero no el diálogo. Esta banda se hace para la distribución en el extranjero, donde se puede mezclar el diálogo en la lengua del país con la música y los efectos sonoros originales. A veces se distribuye una película magnética con las bandas de sonido, música y efectos por separado, llamada DME, para el mismo fin.

■ **banda de música** Una de las tres bandas de sonido finales, junto con la del diálogo y la de los efectos sala, que componen la banda de sonido máster. A veces se hace una banda de sonido compuesta de música y efectos para su distribución en el extranjero, de forma que se pueda añadir posteriormente diálogo en otro idioma (a ésta se la denomina a veces banda de M & E). *Véase* **banda de M & E** *y* **mezcla.**

■ **banda de música provisional** Banda de sonido temporal con música de distintas fuentes que se reproduce durante los primeros preestrenos o proyecciones de una película antes de que se componga y se grabe su propia música.

■ **banda de plata** Banda de sonido óptico en una película de color que se ha tratado con un fluido viscoso para impedir que la plata quede eliminada por el blanqueador durante el revelado de la película. Este tipo de banda produce mejor sonido que una banda tintada. *Véase* **banda de sulfuro** *y* **sonido óptico.**

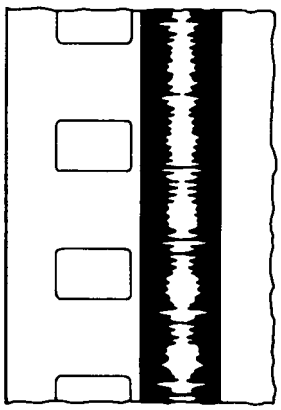
■ **banda de *playback*** La banda de sonido utilizada en los casos descritos en (3) y (4) de la entrada ***playback***.

■ **banda de referencia** Banda de sonido de diálogo grabada durante la filmación para que sirva de apoyo posteriormente en las tareas de posgrabación. Generalmente esta banda se utiliza cuando se rueda en localizaciones y hay demasiado sonido para grabar sonido original.

■ **banda de rollo** Gruesa tira de papel que se ata alrededor de un rollo de una copia de distribución para sujetar la película y también para especificar el nombre de la película, el número de la copia y el número del rollo.

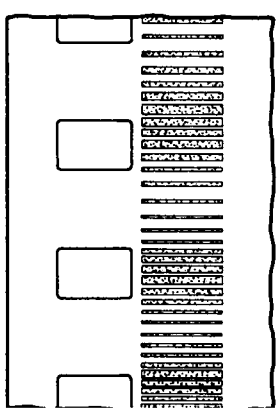
■ **banda de sonido de área variable** Banda de sonido óptico para la reproducción de sonido que está compuesta por un patrón oscilográfico con siluetas simétricas en ambos lados que marcan las variaciones de las ondas sonoras. La banda, en sí, es la fotografía de un haz de luz, el área de la cual ha sido variada por las ondas sonoras captadas por un micrófono y convertidas a impulsos eléctricos. La banda controla la intensidad de la luz que llega a una célula fotoeléctrica desde una lámpara en el proyector y, por ello, la variación en los impulsos eléctricos que son emitidos por la célula y convertidos en sonido. Para el sonido se han utilizado bandas tanto de área variable como de densidad variable, aunque actualmente se utiliza, por lo general, el método del área, al ser más

fácil de usar con la película de color. *Véase* **banda de sonido de densidad variable, sonido** *y* **sonido óptico.**



banda de sonido de área variable (negativo)

■ **banda de sonido de densidad variable** Banda de sonido óptico para la reproducción del sonido que está compuesta por una serie de estriaciones separadas de densidad variable a lo largo de la anchura de la banda. El espaciamiento entre las estriaciones es el resultado de la frecuencia del sonido grabado mientras que su densidad está controlada por el volumen. Tanto las bandas de área variable como las de densidad variable pueden ser convertidas a sonido por el mismo equipamiento en el proyector, aunque actualmente el método preferido para la grabación de sonido es el primero, al ser más fácil de utilizar con película de color. *Véase* **banda de sonido de área variable, sonido** *y* **sonido óptico.**



banda de sonido de densidad variable (positivo)

■ **banda de sonido de efectos sala** Banda de sonido que contiene los efectos de sonido y que se combina con la voz y la música en el proceso de mezcla.

■ **banda de sonido de referencia** Grabación sincrónica, realizada durante la filmación, que está destinada a utilizarse durante una sesión de doblaje para ayudar al intérprete a preparar una banda de sonido mejor. *Véase* **doblaje** *y* **doblaje mediante bucle.**

■ **banda de sonido máster** Banda magnética mezclada definitiva que contiene todo el sonido (diálogos, música, efectos de sonido, ruido de fondo) y que está lista para ser impresa ópticamente en la copia estándar de distribución. También llamada mezcla final o máster magnético. *Véase* **grabación magnética** *y* **mezcla.**

■ **banda de sonido no sincrónica** Banda de sonido no grabada en sincronización con la filmación de una escena. Una banda de sonido de este tipo puede grabarse en el momento en el que se rueda la escena o de forma independiente, para la incorporación de ruidos de fondo, efectos sala o, incluso, frases de diálogo. *Véase* **grabación no sincrónica** *y* **sonido no sincrónico.**

■ **banda de sonido positiva** Copia positiva de la banda de sonido óptico en la que la imagen fotografiada de la luz es transparente (el área de la luz en el negativo se registra oscura). *Véase* **sonido óptico.**

■ **banda de sulfuro** Banda de sonido en algunas películas reversibles en las que el haluro de plata se ha convertido en sulfuro de plata, que no quedará eliminado cuando se elimine el haluro de plata del área de la imagen. Para la grabación de sonido es necesaria un área de plata. *Véase* **banda de plata** *y* **película reversible.**

■ **banda guía** Banda de sonido realizada durante el rodaje con el único fin de que sirva de guía para el posterior doblaje.

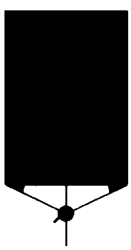
■ **banda lateral** Banda magnética en una copia compuesta que contiene el sonido, en oposición a una pista de sonido óptica.

■ **banda magnética** Banda de óxido férrico para la grabación de sonido magnético situada en el área de sonido de una película (se sitúa otra banda en el lado contrario de la película para que la película pase por la cámara o el proyector de manera uniforme). En ciertos tipos de cámaras de 16 mm, especialmente para el trabajo documental o informativo, se utilizaba este tipo de película ya que podía grabar sonido e imagen simultáneamente. En Europa se utiliza una banda magnética para el

sonido en las copias en 16 mm *Véase* **copia *magopt*, grabación magnética** *y* **sonido óptico.**

■ **banda unilateral** Banda de sonido de área variable en la que los cambios en la anchura que representan las diversas frecuencias están registrados sólo en un lado. Esta banda, empleada durante los comienzos del cine sonoro, fue cambiada posteriormente por una banda bilateral, en la que los cambios quedan simétricamente registrados en ambos lados y ofrecen mayor calidad de sonido. *Véase* **banda de sonido de área variable.**

■ **bandera** Cuadrado o rectángulo hecho de madera, carbón o tela, que a veces se acopla a un foco pero que con mayor frecuencia se coloca sobre un soporte delante del foco para que éste no ilumine el objetivo o parte de la escena. Un gobo pequeño. *Véase* **gobo.**



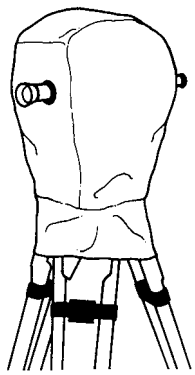
bandera

■ ***banner*** Pequeño trozo de película intercalada durante el montaje en la copia para indicar que hay un error. Sobre ese trozo de película se anota normalmente lo que tiene que ir en ese punto, por ejemplo, una escena específica.

■ **baño** (1) Cualquiera de las diversas soluciones empleadas en las distintas etapas del procesado de una película. (2) Los tanques que contienen estas soluciones. *Véase* **procesado.**

■ **baño de paro** (1) Cualquier solución química utilizada en el procesado de película para poner fin a la actividad de la anterior solución. (2) El término se utiliza de forma más específica para referirse al baño ácido que pone fin a la actividad de la solución de revelado. *Véase* **procesado.**

■ ***barney*** Funda flexible e impermeable, compuesta de varias capas unidas entre sí, que sirve para tapar la cámara cuando no se dispone de la *blimp* (cubierta insonorizada) o resulta incómodo emplearla. La *barney* reduce el ruido que produce la cámara cuando se está rodando y se pretende grabar el sonido directo. Existen modelos con un sistema calefactor para rodajes en climas fríos. El término procede de la tira cómica *Barney Google*, personaje que tenía un caballo de carreras llamado Sparkplug que siempre llevaba a cuestas una manta harapienta.



barney

■ ***barney* térmico** Acolchado para la cámara, calentado eléctricamente, que mantiene caliente y capaz de funcionar al aparato cuando se rueda en exteriores con temperaturas extremadamente bajas. *Véase* ***barney*.**

■ **barra aérea** Barra extensible ajustada entre dos paredes cerca del techo y utilizada para sostener lámparas o tubos en los cuales se sujetan lámparas. *Véase* **barracuda.**

■ **barra de espigas** Tiras de metal con tres clavijas salientes, llamadas clavijeros de registro, que encajan en las perforaciones practicadas en los dibujos de animación para sujetarlos en su sitio o para realizar movimientos controlados. *Véase* **clavijero de registro** *y* **registro** (2).

■ **barra de prolongación** Barra larga utilizada para sujetar fuentes de iluminación o partes del escenario.

■ **barra telescópica** Montura de luz para techo de una sola barra que está suspendida de una parrilla y que puede deslizarse de un lugar a otro y elevarse o hacerse descender.

■ **barra telescópica** *Véase* **barracuda.**

■ **barracuda, barra telescópica** Tubo telescópico que se puede extender o plegar para ajustarlo firmemente entre el suelo y el techo, o entre dos paredes, como soporte para diversos tipos de lámparas o para tubos cruzados que también pueden sujetar lámparas. *Véase* **barra aérea.**

■ **barrido** Transición entre escenas en la que la cámara parece realizar una panorámica tan rápida que el área intermedia queda difuminada. Aunque ocupa más tiempo que un corte directo, la técnica se emplea frecuentemente para sugerir que dos acciones están sucediendo simultáneamente. El movimiento repentino de la cámara yuxtapone las acciones de una forma inmediata y dramática. Un ejemplo especialmente eficaz de barrido ocurre en *Con faldas y a lo loco* (*Some Like It Hot*, 1959), de Billy Wilder, cuando se yuxtaponen las escenas de amor entre Marilyn Monroe y Tony Curtis con el baile de Jack Lemmon, que está disfrazado de mujer, y Joe E. Brown. *Véase* **panorámica.**

■ **basculamiento, panorámica vertical** Movimiento de la cámara hacia arriba o hacia abajo a lo largo de un eje vertical desde una posición fija. *Véase* **plano de basculamiento.**

■ **base** (1) Área principal del estudio, donde se efectúa el rodaje. (2) Porcentaje mínimo de los ingresos de taquilla que el exhibidor paga al distribuidor de una película. *Véase* **distribución.** (3) *Véase* **soporte.**

■ **base a emulsión** Inversión del bobinado normal de la película en una positivadora. Sirve para invertir la geometría de la imagen, con el objeto de unir dos películas con diferentes geometrías o, simplemente, de invertir el sentido de la acción. *Véase* **bobinado A y B.**

■ **base arriba, base abajo** (1) Posición de la base de la película durante el montaje. Dado que las diversas generaciones o tipos de películas pueden tener una geometría diferente, resulta especialmente importante tener cuidado a la hora de montar e intercalar películas procedentes de fuentes distintas (por ejemplo, un negativo original es de tipo B, mientras que un internegativo de un original reversible es de tipo A). *Véase* **bobinado A y B.** (2) Posición de algunas bombillas cuando se colocan en una fuente de iluminación.

■ **base de datos** Conjunto de material organizado y almacenado en la memoria del ordenador que puede utilizarse para alguna aplicación específica.

■ **base de polvo compacto en pastilla** Maquillaje de base para los actores que se presenta en forma de una pequeña pastilla, y se aplica con un paño o esponja húmeda.

■ ***base plate*** Pedestal con una columna horizontal que sirve para soportar una fuente de iluminación.

■ ***basher*** Pequeña lámpara de 250 ó 500 vatios empleado como proyector de haz concentrado o como iluminación general.

■ **bastidor** Sección del decorado realizada sobre una gran superficie plana de madera contrachapada o de material ligero sobre la cual se pinta una pared, un paisaje o algún elemento similar del escenario. Varios bastidores se unen para formar el fondo de un plano.

■ **bastidor de montaje** Un gran tablero con una serie de ganchos en los que se cuelgan planos individuales y se numeran durante el montaje.

■ **bastidor plegable** Combinación de dos bastidores por medio de bisagras. Pueden plegarse con facilidad para su transporte o su almacenamiento.

■ **bastidor rodante** (1) Bastidor de un decorado que puede moverse para permitir el emplazamiento de la cámara. (2) Parte de una pared de un plató que puede retirarse para permitir un movimiento de cámara.

■ **batería de apoyo** Contenedor ligero que alberga un conjunto de baterías y suministra corriente a la cámara, a las fuentes de iluminación o a otros instrumentos eléctricos durante el rodaje en localizaciones. Esas baterías pueden recargarse en poco tiempo.

■ **batería de luces** Hilera de luces, que generalmente cuenta con cinco, 10 o 12 bombillas de 1.000 vatios cada una. También se denomina diabla.

■ **batería de níquel/cadmio** Batería utilizada para suministrar energía a una cámara en lugar de la de plomo/ácido debido a que es portátil, menos cara y recargable.

■ **baudio** Unidad de medida de la velocidad de transmisión de información por segundo. En un ordenador, el número de bits transmitidos por segundo. *Véase* **bit.**

■ ***bazooka*** Soporte tubular que sostiene los focos elevados que van sujetos a las pasarelas.

■ ***bear trap*** Denominación inglesa de una fuerte abrazadera que a veces se utiliza para sujetar las fuentes de iluminación. Dicha abrazadera también recibe el nombre de pinza de contacto o pinza de muelle.

■ **Beaulieu** Cámara francesa de 16 mm muy compacta y ligera. Dispone de controles fácilmente

accesibles a ambos lados, y de un eficaz sistema réflex de visión. La cámara resulta fácil de manejar y se adapta a diversos tipos de rodaje.

■ **Bell and Howell** Compañía americana que, durante muchos años, fabricó una serie de cámaras y proyectores muy fiables, tanto para profesionales como para aficionados. La empresa está actualmente especializada en las tecnologías de la información, de correo y de mensajería.

■ ***belly board*** Soporte sobre el que se monta la cámara para filmar planos contrapicados.

■ ***best boy grip*** Ayudante del maquinista.

■ ***best boy*** *Véase* **segundo eléctrico.**

■ **Beta, Betacam** *Véase* **cinta de vídeo.**

■ **bicapa** Empleo de dos películas, normalmente en contacto, en cualquier sistema de filmación, copiado o proyección.

■ ***bicycling*** Pintoresca expresión inglesa empleada en el ámbito anglosajón (1) cuando un actor o un director se encuentra involucrado al mismo tiempo en dos producciones diferentes; (2) cuando un actor o un director comienza una película nada más terminar otra; (3) en los tiempos del cine mudo, se utilizaba cuando una misma copia se proyectaba en más de un cine durante un mismo día, lo que implicaba tener que apresurarse a llevarla de una sala a otra, normalmente en bicicleta.

■ ***big caper*** «Golpe» de grandes dimensiones, normalmente un complicado robo, cometido en una película de temática criminal. El término, propio del ámbito anglosajón, se empleaba con frecuencia como denominación genérica de las películas de los años treinta y cuarenta que trataban de estos temas, aunque los «grandes golpes» siguieron desempeñando un papel importante en el cine americano de crímenes, como ocurre en *El mayor robo del siglo* (*The Brinks Job*, 1978), de William Friedkin.

■ ***big eye*** Potente proyector de haz abierto de 100.000 vatios.

■ ***Big Reel, The*** Publicación que ofrece la lista de copias de 16 y 35 mm ofertadas por diversos proveedores. La revista, asimismo, publica un listado de vídeos, carteles y tarjetas publicitarias de películas para los vestíbulos de las salas de cine en venta; anuncian encuentros extraordinarios para proveedores e incluye breves artículos sobre intérpretes de Hollywood del pasado.

■ ***billing*** En el ámbito anglosajón, término que hace referencia a la forma en la que figuran los nombres de los intérpretes de una película, especialmente el lugar que ocupan en los títulos de crédito y en los carteles publicitarios. Se trata de un asunto crucial para los actores y las actrices, no sólo porque sirve como indicador de su importancia relativa en el filme y en el seno de la industria, sino porque desempeña un papel importante de cara a futuros contratos y honorarios.

■ ***bin*** Zona de un sistema digital de montaje no lineal en la que se almacena metraje.

■ **binario** Término que hace referencia al sistema de numeración que utiliza ceros y unos para codificar letras o imágenes en un sistema informático: el uno indica un impulso eléctrico y el cero, su ausencia. De ahí que pueda decirse que el sistema configura una serie de impulsos de «encendido» y «apagado». *Véase* **baudio, bit** *y* **digital.**

■ **Biograph** En un principio denominada sindicato KMCD, nombre formado a partir de las iniciales de sus propietarios, Eugene Koopman, Henry Marvin, Herman Casler y W. K. L. Dickson, y posteriormente rebautizada como American Mutoscope and Biograph Company, esta empresa se fundó en diciembre de 1895. Dickson, antiguo socio de Edison, propició que la compañía fabricara el Mutoscopio, una máquina de visión individualizada que superaba al kinetoscopio de Edison, así como la cámara y el proyector Biograph, igualmente superiores a los de Edison debido a su mayor calidad de imagen, obtenida con una película más ancha de lo habitual. No obstante, la Biograph tuvo finalmente que adoptar la película de tamaño estándar presentada por la compañía de Edison, con el fin de que sus propias películas pudieran proyectarse en un mayor número de salas. La empresa poseía un estudio en la última planta de un edificio de la Calle 14 de Nueva York. A partir de 1910, comenzó a realizar películas en California. Desde 1908 hasta 1913, D. W. Griffith rodó unas 400 películas de uno y dos rollos para la Biograph, desarrollando su técnica cinematográfica y cosechando grandes éxitos para la compañía. En 1915, dos años después de que Griffith dejara la empresa para realizar películas más largas y ambiciosas en la Mutual, la Biograph cerró sus puertas. Mack Sennett, Lillian y Dorothy Gish, Mary Pickford y Mae Marsh comenzaron su carrera en la Biograph.

■ ***biopic*, biografía, película biográfica** Película que narra la vida de un personaje conocido. Durante la década de los treinta y cuarenta, la Warner Brothers produjo un gran número de *biopics*, entre los que se cuentan *La tragedia de Louis Pasteur* (*The Story of Louis Pasteur*, 1935) y *Zola* (*The Life of Émile Zola*, 1937), ambas dirigidas por William Dieterle y memorablemente interpretadas por Paul Muni. De época más reciente data la serie de sensacionalistas y subjetivas versiones cinematográficas de Ken Russell de la vida de varios compositores célebres.

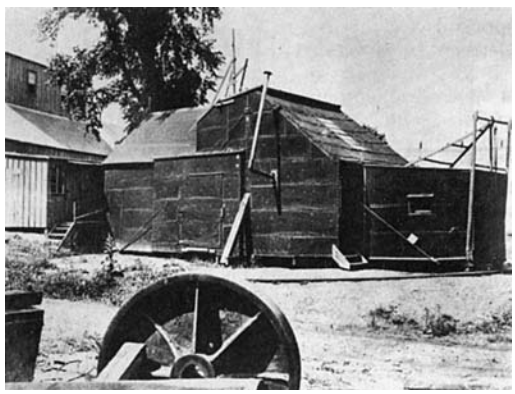
biopic *Zola* (1937), dirigida por William Dieterle, con Paul Muni en el papel principal.

■ **bioscopio** Sistema de cámara y proyector inventado por Max y Emil Skladanowsky con el que se realizó la primera presentación en público de una película en Alemania, efectuada el 1 de noviembre de 1895 en Berlín.

■ **Bison Life Motion Pictures** *Véase* **New York Motion Picture Company.**

■ **bit** El término, abreviatura de la expresión inglesa *binary digit* (dígito binario), hace referencia a cada uno de los dígitos del código de ceros y de unos que se emplea en los sistemas informáticos. Como el uno se refiere a la presencia de un impulso eléctrico y el cero a su ausencia, el bit indica la secuencia de «encendidos» y «apagados» del código al que se encuentran sometidas todas las letras e imágenes. Ocho bits forman un *byte*, que es la unidad más pequeña de una sola letra. *Véase* **baudio, *byte* y digital.**

■ **Black Maria** Pequeño estudio situado junto a los laboratorios de Edison en West Orange, en Nueva Jersey. Diseñado por W. K. L. Dickson y acabado de construir en 1893, se utilizó para la filmación de las tiras de película utilizadas por los kinetoscopios de Edison. A esta pequeña cabaña se le dio el nombre de Black Maria, término de argot con el que en los EE.UU. se designa al furgón policial, dado que el estudio estaba, a semejanza de dichos furgones, parcialmente cubierto con láminas negras de brea. Un enorme kinetógrafo filmaba a los intérpretes contra un fondo negro iluminado por la luz del sol que entraba a través del techo movible. Toda la estructura podía girar siguiendo el movimiento del sol, aunque la mayor parte de los rodajes se realizaba a mediodía. *Véase* **Edison Company.**



Black Maria El pequeño estudio junto a los laboratorios Edison en West Orange, Nueva Jersey, que se completó en enero de 1893 y en el que se hacían tiras de película para la máquina de visionado individual de Edison, el kinetoscopio.

■ ***blacks*** Cualquier tela o cortina que sirve para impedir el paso de la luz que penetra por las ventanas y las puertas. Estas cubiertas se emplean sobre todo cuando se ruedan de día escenas de interior que se supone que transcurren de noche.

■ ***blade*** Bandera pequeña y estrecha que se utiliza para bloquear o reducir la luz que incide sobre un área determinada. Las banderas de esta clase confeccionadas con material traslúcido se emplean para suavizar la iluminación. *Véase* **bandera.**

■ **blanqueado** En el procesado de una película reversible, baño que sirve para eliminar la plata metálica que forma la primera imagen, conservando los haluros de plata que no han sido expuestos previamente con el objeto de exponerlos o de tratarlos químicamente y dar lugar así a una segunda imagen positiva. *Véase* **película reversible.**

■ ***blaxploitation film*** Película interpretada por actores negros y dirigida al público de esa raza, aunque frecuentemente realizada por blancos. Estas películas fueron especialmente populares a co-

mienzos de la década de los setenta, y cubrieron casi todo el abanico de géneros cinematográficos, aunque quizá las más famosas fueran las películas de criminales violentas y sensacionalistas, como *Las noches rojas de Harlem* (*Shaft*, 1971), dirigida por Gordon Parks, sin duda una de las mejores de este tipo. *Véase* **películas raciales.**

blaxploitation film *Las noches rojas de Harlem* (1971), dirigida por Gordon Parks, con Richard Roundtree interpretando al héroe de raza negra en la mejor de este tipo de películas.

■ ***bleached out*** Término que se aplica a cualquier imagen cinematográfica que ha perdido el color y posee un reducido grado de definición a causa de la sobreexposición de la película original durante el rodaje.

■ ***blimp*** Carcasa insonorizada que cubre la cámara e impide así que el ruido del motor quede registrado en la banda de sonido. La cámara filma a través de una ventanilla localizada en la parte frontal de la carcasa, que permite que los controles resulten accesibles desde el exterior. Existen cámaras que ya vienen instaladas en este tipo de carcasas y que, por tanto, no precisan de ninguna cubierta externa.

■ ***blocking*** (1) En el ámbito anglosajón, planificación de las posiciones y de los movimientos de los intérpretes en una escena. (2) Indicación efectuada a los intérpretes por el director sobre las posiciones que deben ocupar y sobre los movimientos que deben ejecutar en una escena. (3) Establecimiento de la colocación de la cámara (o de las cámaras) y del objetivo y foco apropiado para la filmación de un plano.

■ ***blooper*** (1) Imán o perforación empleado para el proceso de enmascarado (en inglés, *deblooping*). *Véase* **enmascarado.** (2) Pequeño tanque de agua utilizado para crear el efecto de una explosión dentro del agua. *Véase* **efectos mecánicos.**

■ ***blue cometing*** Pequeñas rayas azuladas que aparecen en una imagen en color a causa de partículas metálicas que contaminan la emulsión de la película durante el revelado.

■ ***Blue Max*** *Véase* **procedimiento de pantalla azul.**

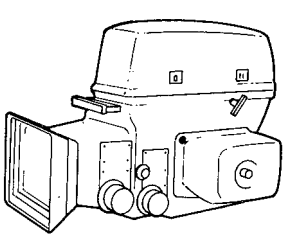
■ ***blue movie*** En inglés, expresión que hace referencia a una película pornográfica, a un filme cuyo objetivo primordial es provocar la excitación sexual del espectador.

■ ***blue-screen paddle*** Objetos de diversas formas y tamaños realizados con tubos de neón, cubiertos con plástico traslúcido, y que son del mismo color que el fondo de la pantalla azul. Estos objetos se usan en el rodaje de un plano de pantalla azul para tapar los elementos no deseados, como cables o barras. *Véase* **procedimiento de pantalla azul.**

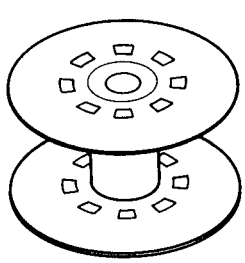
■ **BN** *Véase* **película de blanco y negro.**

■ **bobina** Instrumento cilíndrico, de plástico o de metal, en el que se bobina película, con rebordes a los lados que protegen los bordes de la película. Las bobinas de carga a la luz para cámaras tienen rebordes cerrados para proteger la película de la luz, permitiendo que se introduzca en la cámara durante el periodo iluminado del día. General-

blimp



bobina



mente estas películas se presentan con unos 30 y 60 metros, respectivamente, de película. Las bobinas con rebordes abiertos también se llaman «rollos» y normalmente se utilizan para la proyección. *Véase* **rollo.**

■ **bobina de carga a la luz** Contenedor para película cuyos lados son oscuros, el cual la protege del peligro de exposición casi en su totalidad, excepto sus capas más externas. Estas bobinas que contienen 30, 60 y 120 metros de película para cámaras de 16 mm, y 30 metros para 35 mm, permiten la carga del chasis en entornos con iluminación normal, aunque no bajo una intensa luz-día. Algunas cámaras, que llevan el alojamiento para la película en su interior, aceptan ser cargadas directamente con bobinas de carga a la luz de 30 metros.

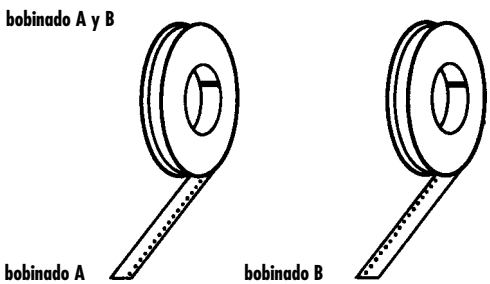
■ **bobina de suministro** Accesorio cilíndrico en torno al cual se enrolla película virgen y que alimenta de película a la cámara para su exposición.

■ **bobina receptora** Bobina de una cámara en la que se bobina la película tras haber sido expuesta. La película entra en la cámara desde la bobina alimentadora.

■ **bobina S-83** Bobina metálica que contiene unos 30 metros de película de 35 mm.

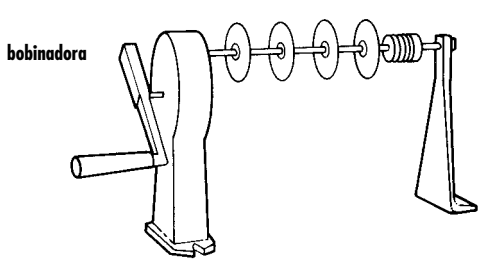
■ **bobinado** Posición de la emulsión y las perforaciones en película de 16 mm Con la cara del soporte hacia fuera y la película girando en el sentido de las agujas del reloj, la película está bobinada en A cuando las perforaciones se encuentran próximas a quien está contemplando la película y en B cuando están alejadas de él.

■ **bobinado A y B** Término utilizado en relación con la película virgen de 16 mm para distinguir las posiciones opuestas de la única hilera de perforaciones que se encuentra en el borde de la película. En el bobinado A, la película se desenrolla en el sentido de las agujas del reloj, estando la emulsión hacia dentro y las perforaciones próximas a la persona que contempla la tira de película; en el bobinado B, la película se desenrolla en el mismo sentido y la emulsión está asimismo hacia dentro, pero las perforaciones se encuentran en el lado opuesto, alejadas de la persona que contempla la tira de película. La película usada en las cámaras está normalmente bobinada en B, mientras que la película de duplicado que se usa para el positivado de contacto lo está en A. Estos términos también se han utilizado para referirse a la película procesada: en este caso, se habla de bobinado A para una película cuya imagen se encuentra situada correctamente cuando la emulsión está del lado de la persona que contempla la tira de película, y de bobinado B en el caso de una película cuya imagen está en la posición correcta cuando la base está del lado de la persona que contempla la tira de película. Sin embargo, para evitar confusiones, al primer tipo de película procesada se le denomina de tipo A y al segundo, de tipo B. Por ejemplo, un negativo original de una película normal o reversible es de tipo B, mientras que un internegativo obtenido a partir de un original reversible es de tipo A.



■ **bobinado de copia** Posición de la película virgen para positivado de 16 mm de forma que la emulsión esté en contacto con la emulsión de la película original y que la hilera única de perforaciones en ambas películas esté alineada durante el positivado. La película virgen para copiado presenta, pues, un bobinado A. *Véase* **bobinado A y B.**

■ **bobinadora** Manivela engranada con un eje al que se acopla una bobina de película. Se usan dos bobinadoras, con cada uno de los extremos de la película unido a una de las bobinas, para rebobinar la película en una cabina de proyección o mover la película adelante y atrás durante el montaje. Las bobinadoras se manejan manualmente o, a veces, mediante motor. También llamada rebobinadora.



■ **bobinar** (1) Enrollar película en un núcleo, rollo o bobina. (2) Transferir película o cinta de un núcleo, rollo o bobina a un soporte similar o de otro tipo. (3) Tensar el motor de arrastre manual de una cámara haciendo girar una llave o manivela para que la cámara funcione. Generalmente los motores de arrastre manual se encuentran en cámaras de anchos de película inferiores. *Véase* **bobinado A y B.** (4) Mover la película de una bobina a otra, cambiando así su dirección, bien en un par de bobinadoras o bien en un proyector.

■ **bocadillo** En las primeras películas mudas, una pequeña área, como el bocadillo para el diálogo en una tira cómica, cerca de la cabeza del personaje para mostrar sus pensamientos o sueños. Griffith parece haber introducido la convención de cortar a otro plano para mostrar las imágenes internas de los personajes. Uno de los primeros ejemplos de bocadillo aparece en *The Life of an American Fireman* (*Vida de un bombero americano,* 1903), de Edwin S. Porter, cuando el sueño de un bombero acerca de su mujer e hijo aparece sobre su cabeza.

■ **boceto de animación** En el trabajo de animación, el plan para cada escena que indica el tamaño correcto de las figuras, sus relaciones espaciales precisas, los colores específicos de cada escena y el emplazamiento y movimiento de la cámara. *Véase* **boceto óptico.**

■ **boceto óptico** En el trabajo de animación, hojas de información para el operador de cámara que especifican la duración de las escenas, el tipo de transiciones entre escenas y los efectos ópticos. *Véase* **boceto de animación.**

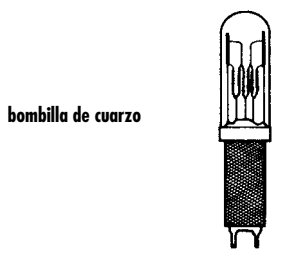
■ **bocetos de continuidad** (1) Dibujos que ayudan al diseñador de producción a crear los decorados y que constituyen la base para realizar las ilustraciones del guion técnico. (2) Dibujos de los planos individuales que constan en el guion técnico y que sirven de ayuda al director. *Véase* ***storyboard.***

■ **bolsa de arena** Una bolsa de lona llena de arena utilizada como apoyo en la base de soportes de luces, reflectores y elementos del decorado.

■ **bolsa de herramientas** Pequeña bolsa de cuero que cuelga de la cabeza del trípode, entre sus patas, y que contiene accesorios como cinta adhesiva, herramientas y exposímetros.

■ **bolsa de utensilios** Bolsa perteneciente al equipo de cámara que contiene pequeños aparatos y utensilios (por ejemplo, tijeras, cinta métrica, etcétera).

■ **bombilla de cuarzo** Bombilla de lámpara de cristal de cuarzo que contiene un filamento de tungsteno en un gas halógeno de metal como el yoduro o el bromo. Estas bombillas, utilizadas desde 1960, han sido populares en la realización de películas porque no se ennegrecen (el tungsteno evaporado se combina con el halógeno y se vuelve a depositar sobre el filamento), y arden a una temperatura de color constante. Debido a que estas bombillas son pequeñas, se pueden utilizar en focos portátiles ligeros para el trabajo en localizaciones. El cuarzo, o un cristal especial utilizado en su lugar, no se funde por las altas temperaturas que emite la bombilla.



■ **bombilla de tungsteno** Bombilla incandescente normal con un filamento de tungsteno. Debido a que estas lámparas se ennegrecen debido al depósito de tungsteno evaporado que se forma en la funda y a que el filamento se rompe con el tiempo, se sustituyeron en la realización cinematográfica por las lámparas de tungsteno/halógeno. *Véase* **bombilla de tungsteno/halógeno.**

■ **bombilla de tungsteno/halógeno** Lámpara de cuarzo con un filamento de tungsteno en un gas halógeno de metal como el yodo o el bromo. Debido a que el tungsteno evaporado reacciona con el gas y se vuelve a depositar en el filamento, este tipo de bombillas no se ennegrecen y el filamento dura mucho más que los que se utilizan en las bombillas normales. Estas lámparas también son extremadamente compactas y, por ello, apropiadas para el trabajo en localizaciones. Hubo un tiempo en el que la elevada temperatura de estas bombillas hizo que necesitaran un revestimiento de cuarzo, pero ahora también se usa un cristal extremadamente resistente. *Véase* **bombilla de cuarzo.**

■ ***boomerang*** Receptáculo, situado delante del foco, en el que se alojan los filtros.

■ ***boot*** (1) Pequeña cubierta que protege la cabeza de un trípode cuando no se usa. (2) Pequeño componente aislado de la luz por el que la pelícu-

la pasa desde el chasis hasta el lugar de almacenamiento durante el procesado.

■ **borde difuso** Límites difusos o ligeramente borrosos en los perímetros de una imagen.

■ **bordeado** Pérdida de definición alrededor de los bordes de una imagen que ha sido incorrectamente insertada como máscara dentro de otra imagen al hacer una imagen compuesta. En la fotografía en color, los colores del borde se dispersan y no se corresponden con sus áreas originales. *Véase* **máscara** (5).

■ **borrar** Eliminar una señal grabada previamente de una cinta de sonido magnética mediante una cabeza borradora en el equipo de grabación.

■ **borrosa** Descripción de una imagen que no es nítida y está desenfocada.

■ **bote de humo** Pequeño contenedor que produce humo para efectos mecánicos. El contenedor contiene un producto químico, como naftalina o betún, que se prende mediante electricidad o mediante una espoleta.

■ ***box*** (1) Decorado con cuatro paredes. (2) Terminal de ordenador.

■ ***Box Office*** Revista mensual destinada a los exhibidores de películas, que les mantiene informados de los estrenos, de las nuevas y las futuras producciones, de las tendencias del mercado y de los adelantos en los equipos de proyección.

■ ***box rental, kit rental*** Pago diario o semanal a un miembro del equipo técnico por el uso de sus herramientas y de su equipamiento.

■ ***bracketing*** Filmar un segmento de película en el punto f señalado por el fotómetro y, posteriormente, a exposiciones inferiores y superiores, con el objeto de garantizar una buena toma.

■ **brazo flexible** Brazo de extensión con varias articulaciones unidas mediante bolas que se acopla a un trípode Century y permite una disposición flexible de los gobos para el bloqueo de la luz. *Véase* **gobo.**

■ ***break*** (1) En el ámbito anglosajón, inicio de una determinada fase en la distribución de un filme, por ejemplo, el primer pase *(first-run break)* en aquellas salas del país en el que la película se estrena. (2) Fecha de estreno de la película a nivel nacional o en un determinado mercado. (3) Estrenar una película siguiendo un patrón concreto de distribución.

■ ***breakaway*** (1) En inglés, elemento del atrezo o parte del decorado construido para que se rompa con facilidad sin herir al intérprete, por ejemplo, una botella o una silla. (2) Maqueta, por ejemplo de un avión, que se utiliza para ser destruida durante el rodaje.

■ ***breakout*** En el contexto estadounidense, incremento del número de cines que proyectan una película que ha tenido una distribución limitada. Normalmente, dicho aumento acontece cuando una película tiene un éxito inesperado en su estreno. *El cartero y Pablo Neruda* (*Il Postino*, 1994), de Michael Radford, película franco-italiana que se estrenó en un número de salas restringido y llegó a recaudar 20 millones de dólares en los EE.UU. (y 75 millones de dólares en todo el mundo), constituye un ejemplo reciente de esta clase de filme. *Véase* **distribución** *y* **estreno *en plataforma.***

■ **brillo** Intensidad de la luz procedente de una fuente de iluminación o reflejada sobre una superficie. Dado que la percepción de la luz suele ser subjetiva, al verdadero brillo se le denomina «luminancia», que es la medida de la luz en lúmenes. *Véase* **lumen.**

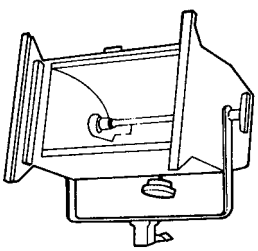
■ **brillo de pantalla, luminancia de pantalla** Cantidad de luz reflejada por una pantalla. La luminancia se mide en términos de candelas por metro cuadrado mediante un fotómetro. Hay estándares establecidos tanto para el centro como para los lados para conseguir la máxima calidad de imagen.

■ **British Academy of Film and Television Arts** Creada en 1947 con el nombre de British Film Academy y fusionada en 1958 con el Guild of Television Producers and Directors, esta organización patrocina el desarrollo del arte cinematográfico en Gran Bretaña y resulta especialmente conocida por sus ceremonias de entrega de premios emitidas en la televisión.

■ **British Film Institute (BFI)** Organización fundada en Gran Bretaña en 1933, dedicada a la promoción de la producción, la divulgación y el estudio del cine. Con sede e instalaciones en Londres, el BFI proyecta películas en el National Film Theater, las conserva en el National Film Archive y las distribuye mediante la Film Distribution Library. La organización, financiada en su mayor

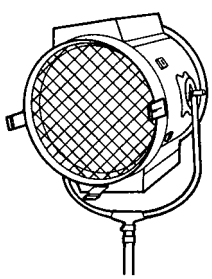
parte con fondos públicos, posee una biblioteca de cine y una colección de fotos muy notables, y se encarga de editar la importante revista cinematográfica *Sight and Sound*.

■ ***broad*** Proyector de haz abierto y amplio que produce una iluminación general, plana, suave y uniforme. El *broad* se utiliza como luz de relleno para iluminación general. Cuando lleva una sola lámpara, se le denomina *broad* sencillo o *emily* y, cuando lleva dos, *broad* doble. *Véase* **luz de relleno.**



broad

■ **bruto** Antiguo nombre comercial (en inglés, *brute*) empleado hoy día de forma genérica para referirse a un gran proyector de arco voltaico de alta intensidad de 225 amperios. Se trata del foco de estudio más grande que existe. Normalmente, se usa en las películas en color para imitar la luz del sol en interiores o para iluminar zonas muy amplias. *Véase* **iluminación** y **lámparas de arco voltaico de carbones.**



bruto

■ **bucle** (1) Fragmento de película, flojo y curvado, que se forma encima y debajo de la ventanilla de una cámara o proyector, y que permite que la película pase de movimiento continuo a movimiento intermitente y vuelva al movimiento continuo sin romperse. 24 fotogramas por segundo deben detenerse intermitentemente, bien para ser expuestos en la cámara o proyectados desde el proyector; el acto de estirar, detener y estirar un fragmento tenso de película podría fácilmente provocar una tensión que dañara la película. Estos bucles los desarrolló para la cámara el comandante Woodville Latham y para el proyector Thomas Armat, aunque se ha adoptado el término «bucle de Latham» para ambos casos. A veces a estos bucles se les llama «bucles americanos». (2) En las positivadoras intermitentes, los fragmentos flojos y curvados de película negativa y de película virgen para positivado que permiten que estas películas entren en y abandonen el movimiento intermitente de manera que se puedan detener y exponer individualmente sin sufrir daños. *Véase* **positivadora.** (3) Una sola tira de película o cinta con sus dos extremos unidos entre sí de forma que se pueda repetir de forma continua. Estos bucles permiten (A) que se proyecte repetidamente una secuencia de imágenes para una sesión de doblaje; (B) reproducir repetidamente sonidos o ruidos de fondo e integrarlos en la banda de sonido de una película; (C) que se grabe sobre una banda de sonido más de una vez durante una sesión de doblaje; (D) que se pase una película en un proyector sin tener que volver a enhebrarla, como en el caso de una tira de película educativa en un cartucho o casete y (E) pasar un negativo de forma repetida y continua sin tener que volver a enhebrarlo durante el proceso de impresión de varios positivos. *Véase* **doblaje mediante bucle.**

■ **bucle americano** *Véase* **bucle de Latham.**

■ **bucle de Latham** Bucle de película que se forma en el espacio anterior y posterior a la ventanilla tanto en la cámara como en el proyector que impide que la película sufra tirones y se rompa al pasar del movimiento continuo al intermitente, y de nuevo al movimiento continuo. El bucle, desarrollado para la cámara por el comandante Woodville Latham y, para el proyector, por Thomas Armat, no sólo impide las roturas, sino que hace posible que se utilicen rollos de película más largos. Se ha dado el nombre de Latham a los bucles tanto de cámaras como de proyectores, aunque a éstos también se les llama en ocasiones bucles americanos. Para el uso común, no obstante, basta con el término «bucle». *Véase* **bucle** (1).

■ **bucle de sonido** Fragmento de película o cinta magnética con la banda de sonido conectado por sus dos extremos, que forma un bucle y puede reproducirse repetidamente para añadir efectos de sonido continuos (por ejemplo, el romper de las olas contra las rocas) a la mezcla de sonido.

■ **bucle sincronizado** Fragmento de banda de sonido en forma de bucle con una marca de sincronía que permite que se regrabe el sonido en un punto concreto de la imagen y durante tanto tiempo como sea necesario.

■ **bucle virgen** Película sonora de calidad excelente utilizada en forma de bucle para grabar, especialmente durante una sesión de doblaje. *Véase* **bucle** *y* **doblaje** (3).

■ ***buddy film*** Película cuyo asunto central es la amistad que se establece entre dos hombres. A finales de los años sesenta y durante la década de los setenta se realizaron varios filmes de este tipo que gozaron de gran popularidad, sobre todo *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969) y *El golpe* (*The Sting*, 1973), dirigidas por George Roy Hill y protagonizadas por Paul Newman y Robert Redford. Esta clase de películas ensalza las virtudes de la camaradería masculina y relegan las relaciones entre sexos a un plano secundario. Las relaciones de amistad entre hombres siempre han desempeñado un importante papel en la cultura popular estadounidense, desde las novelas de «Ojo de halcón» de James Fenimore Cooper hasta los anuncios de cerveza de televisión.

■ **Buena Vista Distribution Company, Inc.** Fundada en 1954 por Walt Disney para distribuir sus propias películas, la organización ha ido creciendo sin cesar con el paso del tiempo. En la actualidad, se encarga de la distribución de todos los filmes procedentes de la corporación Disney. *Véase* **Walt Disney Company.**

■ **búfer de cuadros** Este instrumento del ordenador, creado por una tarjeta con RAM adicional, extrae imágenes del almacén de cuadros, fotogramas o páginas y las expone en la pantalla de un monitor como imágenes de vídeo para permitir al artista trabajar con ellas. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **búfer de fotogramas** *Véase* **búfer de cuadros.**

■ ***bump in, bump out*** Hacer que un objeto o persona aparezca o desaparezca repentinamente en un fotograma.

■ ***bump mapping*** *Véase* **aplicación de texturas.**

■ **buscador de talentos** Individuo que se dedica a viajar en busca de talentos desconocidos y futuras estrellas. En la era del sistema de estudios, generalmente se pensaba que trabajaba para alguno de los grandes estudios de Hollywood.

■ ***byte*** Serie de ocho dígitos binarios o «bits» necesarios para codificar y almacenar una letra, un número o un elemento visual en un ordenador. *Véase* **bit** *y* **baudio.**

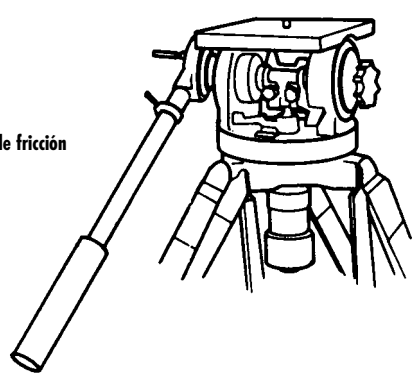
C

■ **cabeza** (1) Comienzo de una película, escena o plano. (2) Comienzo de un rollo de película o de una cinta. (3) Aparato montado sobre un trípode, *dolly*, grúa o cualquier tipo de soporte que permite que la cámara se mueva libre y suavemente para la realización de panorámicas horizontales o verticales. Las cabezas de fricción funcionan mediante el suave frotamiento de dos placas de metal; las cabezas de manivela, mediante un sistema de engranajes y manivelas y las cabezas fluidas, mediante un líquido inyectado a presión entre las partes móviles. Las cabezas *gimbal* permiten movimientos suaves de la cámara sobre un vehículo lento como un barco mediante una montura móvil y un peso estabilizador suspendido entre las patas del trípode. Las cabezas de cámara pueden manejarse bien mediante el movimiento manual de la cámara, o bien mediante control remoto. (4) Cabeza de sonido óptico en el proyector que transforma las áreas variables de claridad y oscuridad o la densidad variable de la luz registrada en la película en impulsos eléctricos para la reproducción del sonido. (5) En una grabadora de cinta magnética, cabeza grabadora que crea el campo magnético, cabeza reproductora que reconvierte las variaciones en la estructura magnética de la cinta en impulsos eléctricos y cabeza borradora que elimina la estructura magnética de la cinta. *Véase* **grabación magnética.**

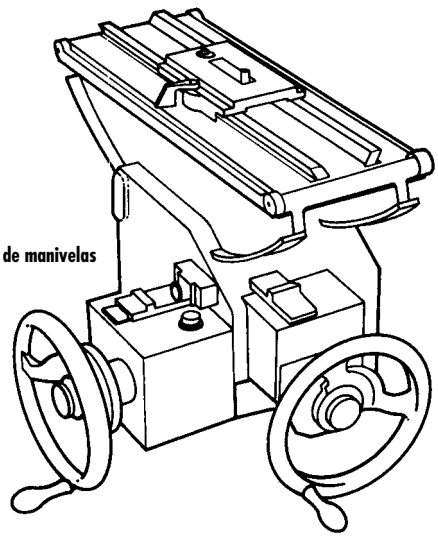
■ **cabeza borradora** Desmagnetizador. Instrumento que borra el sonido de cintas o películas magnéticas. *Véase* ***degauss.***

■ **cabeza caliente** *Véase* **Louma.**

■ **cabeza de fricción** Montura para cámara, generalmente instalada sobre un trípode, que permite el movimiento de la cámara mediante la fricción suave de dos componentes de metal. Debido a que se debe vencer primero una resistencia inicial antes de conseguirse un movimiento uniforme, esta cabeza no es adecuada para la realización de movimientos lentos y cuidadosos. *Véase* **cabeza de manivelas** *y* **cabeza fluida.**



■ **cabeza de manivelas** Montura para la cámara acoplada a un trípode, una *dolly* o una grúa que permite movimientos suaves de la cámara para realizar panorámicas horizontales o verticales mediante un sistema de engranajes y manivelas. Este sistema es más suave incluso que el de cabeza fluida y resulta extremadamente eficaz para las cámaras de estudio pesadas. *Véase* **cabeza de fricción** *y* **cabeza fluida.**



■ **cabeza de panorámicas** Cualquier tipo de cabeza que monta una cámara sobre un trípode o soporte y permite hacer panorámicas y basculamientos con la cámara. Las cabezas de fricción permiten mover la cámara de forma relativamente suave mediante las superficies deslizantes de dos componentes de metal, las cabezas fluidas facilitan un movimiento más suave mediante el uso de un líquido inyectado a presión entre las partes que se mueven y las cabezas de manivelas ofrecen los mejores movimientos, especialmente para cámaras pesadas de estudio, mediante engranajes y manivelas.

■ **cabeza de positivado** Parte de una copiadora donde las imágenes de una película son expuestas mediante una luz de positivado a la película virgen. En las positivadoras continuas de contacto las dos películas se juntan en este punto, mientras que en una positivadora óptica intermitente cada imagen de la película revelada se proyecta individualmente a través de un objetivo sobre la película virgen en una cámara. Algunas positivadoras continuas de contacto modernas son positivadoras de cabeza múltiple y tienen varias cabezas en las que el negativo se expone a varias películas positivas vírgenes en distintos puntos, o en las que se exponen varios negativos a una sola película virgen en varios puntos. *Véase* **positivadora.**

■ **cabeza de sonido** (1) Parte del proyector que inicia la señal de sonido a partir de bandas ópticas, magnéticas o digitales en la película. Las bandas de sonido de área variable o de densidad variable las lee una célula fotoeléctrica al pasar la película por una lámpara, mientras que las bandas magnéticas las lee una cabeza magnética. A veces se acopla una cabeza o lector de sonido digital a la parte superior del sistema de proyección. *Véase* **sonido.** (2) Las cabezas magnéticas utilizadas para la grabación, la reproducción y el borrado en las grabadoras de cinta magnética. En las máquinas profesionales, esas tres funciones las realizan cabezas individuales, mientras que, en las versiones domésticas del aparato, una sola cabeza realiza las dos primeras operaciones y una segunda cabeza la de borrado. *Véase* **grabación magnética.**

■ **cabeza de sonido óptico** Componente de un proyector o de cualquier sistema de reproducción de sonido que convierte el patrón de sonido óptico de una película en señales eléctricas que después se convierten en el sonido original y se amplifican. Una lámpara lee el área o la densidad variable del patrón de luz fotografiado, y la intensidad cambiante de su propia luz hace que una célula fotosensible produzca los impulsos eléctricos. Actualmente varios proyectores también están equipados con cabezas de sonido digital para leer la banda de sonido digital codificada ópticamente. *Véase* **sonido óptico.**

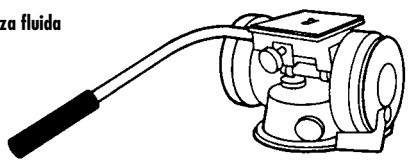
■ **cabeza de trípode** Montura unida al trípode que permite que la cámara se mueva libremente para efectuar panorámicas y basculamientos. Las cabezas de fricción funcionan mediante la suave frotación de dos placas de metal y, debido a la resistencia inicial de las placas, normalmente se utilizan para planos que no requieran movimientos precisos. La cabeza de manivelas, que funciona mediante un sistema de engranajes y manivelas haciendo girar un volante, crea un movimiento extremadamente suave y fluido, pero su gran tamaño hace que su uso esté limitado a las cámaras de estudio. Las cabezas fluidas, que funcionan mediante un líquido inyectado entre sus partes móviles, se utilizan frecuentemente debido a su excelente y suave movimiento. La cabeza *gimbal*, parte de una unidad llamada trípode *gimbal*, es una montura móvil que, junto con un peso estabilizador entre las patas del trípode, permite planos nivelados y un movimiento suave desde un vehículo que se mueve lentamente como un barco. *Véase* **trípode.**

■ **cabeza digital, lector digital** Cabeza de sonido acoplada a la parte superior del sistema de proyección que descodifica las pistas de sonido digitales. En algunos sistemas de proyección, la cabeza de so-

nido óptica es capaz de leer tanto las pistas ópticas como el sonido digital grabado ópticamente. *Véase* **cabeza de sonido.**

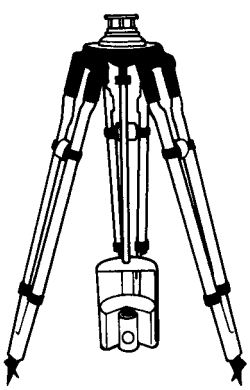
■ **cabeza fluida** Soporte para cámara que permite que ésta se mueva con suavidad mediante el uso de un líquido inyectado a presión entre las partes que se mueven. Debido a que este tipo de soporte no ofrece resistencia inicial, es más apropiado para la realización de panorámicas horizontales y verticales lentas y precisas que la cabeza de fricción. *Véase* **cabeza de fricción** *y* **cabeza de manivelas.**

cabeza fluida



■ **cabeza *gimbal*, montura *gimbal*, trípode con cabeza *gimbal*, trípode *gimbal*** Antiguo soporte para cámara o trípode con cabeza que permite suaves movimientos horizontales de cámara mediante una montura móvil y un peso estabilizador suspendido entre las patas del trípode. Un trípode con cabeza *gimbal* permite rodar planos desde superficies que se mueven lentamente y se utiliza sobre todo en embarcaciones. Este equipo ha sido sustituido en gran medida por sistemas estabilizadores más ligeros y prácticos.

trípode con cabeza *gimbal*



■ **cabeza giroscópica** Tipo antiguo de montura para cámara, con frecuencia montada sobre un trípode, con un dispositivo giroscópico que funcionaba mediante un sistema de engranajes para permitir un movimiento uniforme de la cámara. La rotación rápida, suave y uniforme del volante del giroscopio ofrece resistencia a cualquier movimiento irregular. *Véase* **cabeza** (3).

■ **cabezal de punto nodal** Soporte utilizado en la filmación de efectos especiales que permite que la cámara efectúe panorámicas horizontales o verticales girando exactamente sobre uno de los puntos nodales del objetivo, impidiendo que haya una separación entre maquetas colgadas o máscaras de cristal y el fondo, o entre el sujeto y el fondo, en planos con proyección frontal. *Véase* **puntos nodales.**

■ **cabezas parlantes** Uno o más planos compuestos en gran medida por planos medios cortos de personajes que mantienen una conversación sin que tenga lugar demasiada acción. Generalmente el resultado es estático y carente de dramatismo.

■ **cabezas y colas** Cierto número de fotogramas expuestos situados antes y después de cada escena de animación, permitiendo mayor flexibilidad y seguridad en el montaje.

■ **cabina de proyección, cuarto de proyección** Al principio era un pequeño cuarto, generalmente en la parte trasera y superior de una sala de cine, desde el cual se proyectaban las imágenes de una película a través de una ventana de cristal sobre una pantalla que estaba en la parte frontal de la sala de cine. Algunas cabinas de proyección de salas antiguas todavía contienen dos proyectores para la proyección de rollos consecutivos, uno después del otro, sin interrupción. En los últimos años se han desarrollado sistemas de proyección en gran parte automáticos con temporizadores y señales en la película que permiten que se realice una proyección completa sin la presencia constante de un proyeccionista. Se pueden proyectar pases enteros desde un plato horizontal que aloja hasta cuatro horas y media de película. A veces se pueden exhibir de forma automática una serie de pases con intervalos de tiempo programados entre cada exhibición. En las multisalas más nuevas, se emplean uno o más largos cuartos de proyección con filas de proyectores que emiten sus haces sobre las distintas salas, permitiendo, con los platos, que exista un grado mínimo de participación humana. Con frecuencia estos complejos utilizan frecuentemente consolas de proyección alimentadas por platos y que contienen el proyector, sistemas de sonido, lámparas de xenón, controles y medidores, todo lo necesario para exhibir la película con la más alta luminancia y el mejor sonido. Los controles para el sonido de la sala, la iluminación, la pantalla y

los telones también se encuentran en estos cuartos, aunque actualmente la mayoría funcionan de manera automática mediante señales en la película. Actualmente la mayor parte de las cabinas de proyección también contienen aparatos para examinar y empalmar las películas. *Véase* **consola de proyección, proyector** *y* **sistema de plato.**

■ **cable** (1) Cable fuertemente aislado o combinación de varios cables aislados por separado. (2) Cuerda gruesa que se usa en el montaje de decorados.

■ **cable de conexión** Fragmento de cable con un enchufe que conecta un circuito a la toma de un panel. *Véase* **panel de conexiones.**

■ **cable de disparo de obturador** Cable conectado a una cámara que permite que el operador comience y pare de filmar sin causar ninguna vibración o movimiento de la cámara. Este dispositivo es especialmente útil en la filmación fotograma a fotograma.

■ **cable de impulsos de sincronía** *Véase* **sistema de impulsos de sincronía.**

■ **cabrestante** En un sistema de grabación magnética, eje contra el que un rodillo presiona la cinta en su recorrido por los distintos cabezales, para darle un movimiento estable.

■ **cadena de cines** Serie de salas o complejos cinematográficos perteneciente al mismo propietario o corporación. Estos cines proyectan a menudo las mismas películas. Merced a la difusión más amplia que brindan a las películas y a la garantía que ofrecen de contar con mayor número de público, las cadenas de cines alquilan las películas con más facilidad y mejores condiciones económicas que las salas individuales, las cuales, como resultado de esta situación, han disminuido con el paso de los años.

■ **cadena de maquinista** Cadena ligera que utilizan los maquinistas para transportar equipos o elementos de atrezo.

■ **cadencia** Velocidad o *tempo* a los que un filme parece avanzar. La cadencia de una película depende de numerosos factores: (1) la naturaleza de la acción (las escenas con movimiento rápido generalmente parecerán tener una cadencia rápida en comparación con las escenas en las que haya poca acción); (2) la longitud de los planos y las escenas individuales (un lapso de tiempo con planos y escenas breves parecerá avanzar más rápidamente que el mismo periodo con planos y escenas más largos); (3) la posición de la cámara (una acción tomada a cierta distancia parece más lenta que unos hechos que ocurren cerca de la cámara, y los planos en contrapicado hacen que la acción parezca más rápida que los filmados al nivel de los ojos); (4) el montaje (el cambio rápido de ángulos y distancias de cámara parece acelerar la acción); (5) la iluminación (la acción parecerá avanzar más despacio en escenas oscuras, y un movimiento desde la oscuridad hacia la luz parecerá repentino y rápido); (6) el color (las tonalidades pálidas o los colores densos y oscuros parecen ralentizar la acción, mientras que los colores claros y brillantes parecen acelerarla); (7) la composición (las líneas y la disposición ordenada de las masas de una escena pueden hacer que la acción parezca más rápida, mientras que una acción realizada contra fondos planos o sólidos parecerá más lenta); (8) el sonido (una bulliciosa banda sonora con música rápida y una buena cantidad de sonido ambiental contribuirá al carácter frenético de una escena, mientras que una música lenta o un silencio relativo contribuirán a su lentitud). Los distintos tipos de películas tienen distintas carencias, naturalmente; los *westerns* y las películas bélicas generalmente resultan más rápidos y más llenos de acción que los dramas domésticos, pero, incluso dentro de las convenciones aceptadas de cada tipo, debería poder conseguirse una variación considerable. La cadencia de las películas también refleja la cultura y el sentido del tiempo nacionales (las películas de Satyajit Ray, procedentes de la India, les resultan a muchos norteamericanos mortecinas), así como su época (las películas de Hollywood de los años treinta parecen más lentas y dramáticas que las películas relativamente rápidas de los últimos años, que parecen prestar menos atención a los personajes y poner un mayor énfasis en la acción y el movimiento). *Véase* **ritmo.**

■ ***Cahiers du Cinéma*** Importante revista cinematográfica francesa, fundada en 1951 por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze y Lo Duca, en cuyas páginas nació, a mediados de los años cincuenta, la teoría de autor, merced a los escritos de jóvenes críticos como Truffaut, Godard, Rohmer, Chabrol y Rivette, que escribieron en ella antes de comenzar sus carreras como cineastas. La crítica de autor desarrollada en la revista prestaba rigurosa atención a directores que hasta entonces habían sido considerados como meramente «populares», propiciando la aclamación crítica de Hitchcock y de un cierto número de otros directores de Hollywood. En los años sesenta, *Cahiers* desempeñó un importante papel en la importación del estructuralismo al

ámbito de la crítica cinematográfica, publicando textos de Christian Metz y empleando esta metodología para dar forma a su visión política-marxista del cine. *Véase* **autor** *y* **estructuralismo.**

■ **caída de voltaje** Pérdida en el voltaje que pasa por un cable a causa de la resistencia. Dicha pérdida puede alterar la temperatura de color y la intensidad de una luz.

■ **caja de atrezo** Gran contenedor, a veces sobre ruedas, que contiene los elementos de atrezo más pequeños necesarios para un día de rodaje.

■ **caja de distribución** Pequeño receptáculo con varias tomas en las que pueden enchufarse fácilmente luces o aparatos eléctricos en decorados o en localizaciones.

■ **caja delantera** Pequeña caja de madera que contiene diversos instrumentos y accesorios y está fijada a la parte frontal de la cámara.

■ **cajón de cámara** (1) Pequeña plataforma de varios centímetros para elevar a un personaje, elemento de atrezo o aparato sobre el suelo. A veces llamada pedalina. (2) Pequeño instrumento de tipo plataforma para elevar la cámara.

■ **calco** Hoja transparente en la que se traza, y después se pinta, parte de una escena en la animación con calcos. Cuando se superponen unos calcos sobre otros, se crea una sensación de profundidad en la imagen; al mismo tiempo, este procedimiento hace que resulte innecesario repetir partes fijas de una escena o de un personaje. El término en inglés, *cel*, viene de celuloide (nitrato de celulosa), el material utilizado originalmente para estos dibujos, aunque actualmente es corriente utilizar acetato de celulosa. A lo largo de cada borde del calco hay varios orificios a través de los cuales se introducen espigas para mantener juntas las diversas hojas en un registro perfecto. Los calcos también se utilizan para títulos y rótulos. *Véase* **animación** *y* **animación por ordenador.**

■ **calco fijo** En animación, un calco que contiene una parte fija de la imagen y que se filma en una serie de fotogramas. Otros calcos se cambian para dar el movimiento necesario a la escena, pero uno o más calcos fijos evitan la necesidad de dibujar toda la escena una y otra vez.

■ **calculadora de código de tiempo** Instrumento que calcula los códigos de tiempo de vídeo para NTSC, PAL y SECAM y los metros y los fotogramas para película de 16 y 35 mm. La calculadora también convierte de un formato a otro y permite cálculos de edición rápidos. *Véase* **NTSC, PAL** *y* **SECAM.**

■ ***calculator, cine calculator, computer calculator*** Aparato especialmente diseñado pensado para que el cineasta pueda medir la profundidad de campo, los números f y los números t, el ángulo de visión y el área de la imagen, la abertura del obturador y otros datos relevantes para el rodaje. El *Cinematographer's Computer Program* se almacena en una calculadora de bolsillo y permite efectuar todo tipo de cálculos y obtener toda la información necesaria sobre aspectos como, por ejemplo, el color, las dimensiones, las dioptrías, la película, la exposición, el foco, el objetivo, la iluminación, la óptica, la velocidad e, incluso, el cálculo de los salarios. Las calculadoras con código de tiempo convierten diversos formatos temporales y de códigos de tiempo para cine y vídeo.

■ **cálculo de página** Debido a que la duración de las diferentes escenas varía, la cantidad de rodaje también se designa en el número de páginas del guion técnico. La página se fracciona en octavos porque es fácil visualizar una página dividida en dos mitades, después en cuartos, y finalmente en octavos. Se estima que cada página de guion dura aproximadamente un minuto. Por consiguiente, una determinada escena en una hoja de desglose con una designación de página de 4/8 durará aproximadamente medio minuto. Los cálculos de página para los planes anticipados de rodaje se ofrecen en las citaciones y en los planes de rodaje y, para el rodaje real de un día, en un parte diario de producción.

■ **calificación moral** *Véase* **Movie Rating System.**

■ **calificación otorgada por el público** En el contexto estadounidense, opinión de los espectadores sobre una película que acaban de ver, expresada a través de la redacción de un comentario o mediante cualquier forma de calificación numérica o alfabética como respuesta a preguntas específicas. Estas valoraciones del público, realizadas después de los preestrenos, se emplean a menudo para efectuar los cambios definitivos en el filme antes de su distribución.

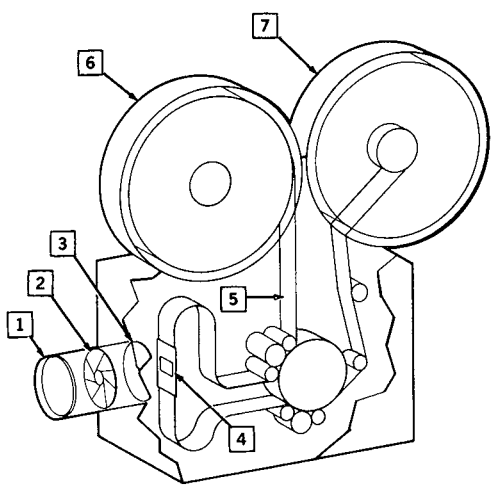
■ ***caligarisme*** Término acuñado por los franceses a partir de la película alemana *El Gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), de Robert Wiene, empleado con el fin de describir

(1) el mundo caótico y confuso de los años posteriores a la Gran Guerra y (2) la puesta en escena, el estilo y la técnica cinematográficas que emulan el expresionismo de *Caligari*. *Véase* **expresionismo**.

■ **cámara** Herramienta básica de toda la cinematografía, que sirve para fotografiar una serie progresiva de imágenes en una tira de película, normalmente a una velocidad de 24 fotogramas por segundo en el caso de las películas sonoras (en los tiempos del cine mudo, la velocidad estándar era de 16 fotogramas por segundo, aunque las películas solían rodarse y proyectarse a velocidades más altas). Cuando las imágenes se positivan y se proyectan una tras otra en una pantalla a una velocidad uniforme, se crea la ilusión de movimiento. Las cámaras pueden filmar también a una velocidad menor de la normal, dando lugar al efecto de movimiento acelerado, o a una velocidad mayor de la normal, consiguiendo el efecto de cámara lenta, aunque ambos dependen de que esas imágenes se proyecten a la velocidad normal.

La película virgen se coloca en un chasis y se introduce en el cuerpo de la cámara mediante la inserción en una rueda dentada de sus perforaciones, que pueden estar a un lado de la película o a ambos. Cada fotograma es arrastrado individualmente por el engranaje de arrastre al introducirse en los agujeros perforados de la película. El fotograma se mantiene fijo detrás del obturador mediante uno o dos garfios. Al abrirse el obturador, los rayos de la luz se filtran por el objetivo e impresionan la película con la imagen del sujeto enfocado (la apertura de la cámara se llama abertura). Después el obturador se cierra, y el engranaje de arrastre coloca un nuevo fotograma ante el objetivo, al tiempo que el chasis recoge en el rollo receptor los fotogramas ya expuestos. La película sale y entra del cuerpo de la cámara de manera continua merced a las ruedas dentadas, pero, debido a que cada fotograma se detiene para la exposición, a la operación que se produce tras la abertura se le llama movimiento intermitente. Para evitar que la película se rompa a causa de las variaciones de tensión producidas por el proceso de marcha, de parada y de nueva puesta en marcha, se dejan sueltos unos bucles de película por encima y por debajo de la abertura que se encuentra entre las ruedas dentadas. La cámara funciona normalmente mediante un motor eléctrico, aunque algunas cámaras portátiles todavía utilizan un motor manual.

La cámara dispone de un visor a través del cual el operador puede ver la imagen que se va captando en la película. Actualmente, los sistemas de control remoto y los monitores de vídeo permiten que se ruede en las zonas más difíciles y que se ejecuten los movimientos de cámara más complejos para las películas comerciales. La vieja Mitchell BNC de 35 mm, durante mucho tiempo el caballo de batalla para el rodaje en estudio, está siendo reemplazada por cámaras más ligeras, más versátiles y avanzadas, como la Panavision Platinum Panaflex (aunque muchos de sus mecanismos de movimiento se basan en los de la Mitchell); las pequeñas cámaras portátiles, como la clásica Arriflex 35 2C, se emplean para el trabajo de campo y las ligeras cámaras de mano, como la Bolex de 16 mm, se utilizan para filmación de acciones y de documentales. Las cámaras de gran formato, como la Panavision System de 65 mm, se emplearon en una determinada época para crear imágenes de pantalla ancha de gran calidad, pero, debido al alto coste de este tipo de filmación, actualmente se utilizan de forma casi general para la fotografía de efectos especiales. Las cámaras de Súper 8, que en otro tiempo fueron el instrumento por antonomasia de cualquier cineasta aficionado, han sido ampliamente reemplazadas por los camascopios y por otros tipos de videocámaras, aunque algunas de ellas todavía se encuentran en funcionamiento. *Véase* **película** *y* **visor.**



cámara (simplificado):
1. objetivo
2. diafragma
3. obturador variable
4. ventanilla
5. película
6. rollo de alimentación
7. rollo de recogida

■ **cámara Bolex** Cámara de precisión, ligera y de mano de 16 mm fabricada en Suiza, que se utiliza con frecuencia para la cobertura de noticias en tele-

visión, sobre todo en Europa. Bolex hace cámaras de funcionamiento manual y mecánico mediante electricidad, aunque la mayoría de los modelos disponen de montura de bayoneta para teleobjetivos y objetivos *zoom*. La H-16 Rex 5 y la H-16 SBM ofrecen una torreta para tres objetivos.

■ **cámara con sonido de sistema simple** Cámara que registra tanto imagen como sonido en película simultáneamente. Estas cámaras de 16 mm se utilizaron para la cobertura de noticias en televisión antes del desarrollo de las grabadoras de cinta de vídeo portátiles. Ejemplos de este tipo de cámara fueron la Cinema Products CP-16A y la Mitchell SS-R16. Estas cámaras ya no se utilizan y la película sólo está disponible por encargo especial.

■ **cámara con sonido de sistema simple/doble** Cámara capaz de registrar imagen y sonido en la misma película o de filmar la escena mientras se graba el sonido en un sistema de sonido aparte, aunque sincrónico. *Véase* **grabación de sonido en sistema doble** *y* **grabación de sonido en sistema simple.**

■ **cámara de alta velocidad** Cámaras especialmente diseñadas para rodar a una cantidad de fotogramas por segundo mucho mayor que la normal para conseguir una acción a cámara lenta del sujeto cuando se proyecte la copia positiva a velocidad normal. Hay dos tipos generales de cámaras de alta velocidad: las que tienen mecanismos de acción intermitente normales, que pueden exponer hasta 400 fotogramas por segundo con película de 35 mm y hasta 600 fotogramas por segundo con película de 16 mm, y las de mecanismo de acción continua, que pueden filmar hasta 40.000 fotogramas por segundo con película de 16 mm (el arrastre y la tensión de los sistemas intermitentes harían que la película se rompiera a velocidades mucho mayores a 600 fotogramas por segundo). En el segundo tipo de cámara, los prismas rotatorios actúan como compensadores ópticos para evitar una imagen borrosa y para mover la imagen en conjunción con la película. Las cámaras de mecanismo intermitente son para trabajos especiales de estudio y para filmar actividades como espectáculos deportivos, mientras que las de sistema continuo son para la investigación científica. En ocasiones se emplea película ultrasensible con un mayor número de perforaciones en bobinas de unos 120 metros para las cámaras de alta velocidad. Actualmente se utilizan cámaras de vídeo y digitales de alta velocidad para el análisis del movimiento, que hasta incluso han logrado mayores velocidades.

■ **cámara de animación, cámara de atril** Cámara diseñada para fotografiar, fotograma a fotograma, dibujos, maquetas o cualquier otro elemento utilizado en las películas de animación, así como para filmar con velocidades continuas. Esta cámara posee un mecanismo de registro extremadamente preciso, así como un dispositivo de detención de fotograma para la exposición fotograma a fotograma automática o manual. Como parte de una mesa de animación, la cámara se sujeta a una columna situada sobre la superficie en la que se encuentra el material gráfico, pudiéndose mover verticalmente para cambiar el tamaño del campo o crear otros efectos. Se puede cambiar automáticamente el foco mediante un sistema de levas. Hoy día se utilizan ordenadores para programar y controlar el movimiento y las operaciones de la cámara. *Véase* **mesa de animación.**

■ **cámara de apoyo** (1) Cámara que se emplea en caso de que surjan problemas con la cámara principal. (2) Segunda cámara que filma una escena para cubrir cualquier posible fallo de la primera o para contar con una perspectiva alternativa en el proceso de montaje.

■ **cámara de arrastre manual** Cámara que funciona mediante un motor de arrastre de muelle manual. *Véase* **motor de arrastre manual.**

■ **cámara de baja velocidad** Cámara normal cuyo motor ha sido alterado para funcionar a una velocidad extremadamente baja para la filmación a intervalos. Un dispositivo mecánico o electrónico hace funcionar el motor a intervalos predefinidos.

■ **cámara de campo** Cámara ligera y portátil utilizada fuera del estudio para el trabajo en localizaciones debido a que es fácil de transportar y manejar (por ejemplo, la Arriflex 35 2C).

■ **cámara de choque** Cámara especialmente diseñada y fabricada para la filmación de planos en los que la cámara choca contra el sujeto. Dichas cámaras resultan extremadamente duraderas y ligeras, y disponen de la ventaja de que se pueden montar muy fácilmente en áreas reducidas. Poseen varias velocidades y pueden filmar fotograma a fotograma o a intervalos.

■ **cámara de estudio** Cámara demasiado grande y pesada para utilizarse en cualquier otro sitio que no sea el estudio. Sostenidas por robustos trípodes, dichas cámaras se montan directamente sobre un cabezal que permite girarlas o inclinarlas con facilidad. Para los planos en movimiento, la

cámara de estudio se sujeta a una columna en la *dolly* o a la jirafa de una grúa. *Véase* **cámara.**

■ **cámara de exposición única** Cámara equipada para tomar una sola imagen cada vez que se pone en marcha. Se emplea en el ámbito de la filmación a intervalos, de la acción acelerada, de la pixelación o de la animación.

■ **cámara de gran formato** Cámara que fotografía una imagen negativa más grande que la normal de 35 mm para crear una imagen en pantalla de gran calidad y tamaño. Los costes de filmar en película de un ancho tan grande actualmente se consideran prohibitivos para las películas comerciales, aunque a veces se amplían imágenes de 35 mm a copias de 70 para exhibiciones particulares de películas especiales. No obstante, existen excepciones como la épica *Hamlet* (*William Shakespeare's Hamlet*, 1997), de Kenneth Branagh, que se filmó con película de 65 mm. Dos cámaras de este tipo, la VistaVision de 35 mm, que crea un fotograma con una relación de aspecto de 1,470 por 0,908 pulgadas (3,733 por 2,306 cm) mediante su funcionamiento horizontal, y la Panavision de 65 mm, que da una imagen negativa de 1,912 por 0,870 pulgadas (4,856 por 2,209 cm), se utilizan en la filmación de efectos especiales debido a su gran calidad de imagen. *Véase* **cámara** *e* **IMAX.**

■ **cámara de localizaciones** Cámara ligera utilizada frecuentemente para el rodaje de planos de cámara en mano en localizaciones y a veces para planos de estudio en los que se requiera movilidad. *Véase* **cámara de mano.**

■ **cámara de manivela** Cámara que se hace funcionar girando manualmente una manivela. Estas cámaras se utilizaban en los comienzos del cine.

■ **cámara de mano** Cámara pequeña y portátil, que puede llevarse en la mano durante el rodaje. Estas cámaras se usan profesionalmente en la actualidad y están disponibles en diversos anchos de película, desde la cámara réflex Panaflex System-65 Hand-Holdable de Panavision hasta la Eclair ACL de 16 mm, que pesa unos 3 kilos y medio.

■ **cámara de montura única para objetivo** Cámara con una única montura para un objetivo, en lugar de una torreta que sostiene tres o cuatro objetivos. Las primeras cámaras de estudio sólo permitían un objetivo cada vez; también hay algunas especiales que sólo tienen un objetivo, pero la mayoría de las cámaras profesionales utilizan monturas de torreta.

■ **cámara de producción** Cámara cinematográfica utilizada en un estudio o en localizaciones durante el rodaje, a diferencia de las cámaras de truca utilizadas para planos de máscara, copiado con doble película y positivado óptico.

■ **cámara de prueba** Cámara y una plataforma básicos utilizados en animación solamente para las pruebas de lápiz.

■ **cámara de tres tiras** Cámara cinematográfica que utiliza tres películas distintas para registrar las ondas luminosas de cada uno de los colores primarios. En 1932, la Technicolor Motion Picture Company introdujo su famosa cámara de este tipo, que utilizaba un prisma divisor de haz para hacer registros individuales del azul y el rojo en dos películas en contacto y del verde en una tercera película. *Véase* **película de color** *y* **Technicolor.**

■ **cámara de truca** Cámara especialmente diseñada con la más alta calidad de registro y precisión posibles, que se utiliza en planos de máscara de efectos especiales, en el copiado con doble película y en el copiado positivado óptico. Cada fotograma debe sujetarse en su posición delante de la ventanilla con una firmeza perfecta para combinar elementos de distintas imágenes en una sola imagen compuesta. Se emplea el registro por contragarfios, en el que unos contragarfios engranan las perforaciones ajustándose perfectamente a ellas. Este tipo de cámaras también tienen obturadores variables, diversos motores para diferentes velocidades y efectos y contadores de metraje para filmación fotograma a fotograma. *Véase* **copiado de máscara en contacto con doble película, efectos especiales** *y* **positivadora óptica.**

■ **cámara de velocidad intermedia** Término que a veces se aplica a una cámara de alta velocidad que utiliza un mecanismo intermitente para obtener velocidades mayores que la de 24 fotogramas por segundo. Este tipo de cámaras tienen mecanismos de arrastre más robustos y pueden alcanzar velocidades, tanto para película de 35 mm como de 16, de varias decenas de metros por segundo. *Véase* **cámara de alta velocidad.**

■ **cámara de vídeo, videocámara** Cámara utilizada para grabar o transmitir imágenes electrónicamente. El dispositivo para la formación de la imagen era antes un tubo fotoconductor, pero actualmente es más frecuente un CCD (dispositivo de acoplamiento de carga), un sensor de imagen de estado sólido que usa un chip de silicona con

innumerables hileras de píxeles para convertir las ondas de luz en señales eléctricas, que después deben ser amplificadas. En el tubo fotoconductor, un cañón eléctrico barre dos veces la imagen en la placa frontal línea a línea, creando dos campos que se transmiten secuencialmente y que juntos forman un único cuadro en la pantalla de televisión o de vídeo, mientras que un área de memoria en el chip del CCD almacena la misma señal línea a línea y la envía de manera similar a la de los dos campos barridos del tubo. Las cámaras de vídeo normalmente contienen tres CCDs, uno por cada uno de los colores primarios.

■ **cámara digital** Cámara que graba imágenes fijas transformando los rayos de luz en un código digital de números binarios mediante un CCD (dispositivo de acoplamiento de carga). Estas cámaras están en un continuo proceso de mejora y ahora superan al vídeo Hi-8 en resolución. Ejemplos son la Handycam DCR-PC7 de Sony, una pequeña cámara portátil que puede grabar hasta 90 minutos en modo LP en un casete miniDV, y la Panasonic DVC Pro. *Véase* **digital** *y* **dispositivo de acoplamiento de carga.**

■ **cámara en mano** Plano tomado con una cámara portátil, no montada, sostenida por el cámara, a veces con la ayuda de un arnés, mientras se va moviendo. Estos planos son necesarios en el trabajo documental y en la cobertura de noticias para televisión cuando es imposible montar una cámara fija y se desea espontaneidad y movimientos no planeados. Los planos de cámara en mano, sin un soporte como el Steadicam, crean un movimiento discernible de saltos y tambaleos que a veces se desea en las películas de ficción para crear un efecto realista o de documental, para comunicar la emoción y el movimiento de una escena de multitudes o de lucha o, simplemente, para transmitir el punto de vista de un personaje en movimiento. John Cassavettes hizo su película *Faces* (*Rostros,* 1968) con numerosos planos de cámara en mano para transmitir inmediatez y la sensación de una cámara intrusa en un drama doméstico aparentemente real y no planeado.

■ **cámara fija** Cámara inmóvil que rueda desde una única posición. Una cámara fija es adecuada si los planos son lo suficientemente breves y hay suficientes cortes entre planos para mantener al público interesado. A veces una cámara puede permanecer fija sobre una misma escena de manera efectiva para mostrar algún cambio gradual en el clima o en el tiempo. *Véase* **movimiento** (3).

■ **cámara fluida** Técnica de filmación que enfatiza el movimiento de la cámara a través del espacio más que un montaje cortante e invisible. La mayoría de las películas emplean esta técnica en mayor o menor grado, especialmente con *travellings* y panorámicas. La Steadicam permite el movimiento fluido de la cámara para el seguimiento de los personajes y la acción, con naturalidad y al mismo tiempo con rapidez, pudiendo penetrar en las áreas más difíciles o cerradas (por ejemplo, en *El resplandor* [*The Shining*, 1980] de Stanley Kubrick). La cámara fluida también permite al realizador superar la bidimensionalidad de la pantalla al trasladar al espectador por el espacio interior de la escena. La técnica resulta eficaz para crear una visión subjetiva, al permitirnos ver el mundo y movernos a través de él como lo hace el personaje. Debe recordarse que una cámara fluida, aunque resulta muy efectiva y dramática en muchas situaciones, ralentiza el *tempo* y el ritmo de la película e inevitablemente llama la atención sobre el hecho de que la acción está siendo filmada. Sin embargo, algunas películas importantes, especialmente en Europa, han sido realizadas con éxito con un predominio de esta técnica. Una de las películas más importantes en la que destaca la cámara fluida es la película expresionista alemana de F. W. Murnau *El último* (*Der Letzte Mann*, 1924), con su famosa secuencia en la que la cámara desciende por un ascensor y se adentra rápidamente en el bullicioso vestíbulo de un importante hotel. La cámara fluida ha demostrado su eficacia en las películas de terror para crear atmósfera, intensificar el suspense y crear perspectivas subjetivas (por ejemplo, en *La máscara del demonio* [*La maschera del demonio*, 1960], realizada en Italia por Mario Bava). En los EE.UU., Brian De Palma ha utilizado la cámara fluida con notables resultados: en la secuencia del museo de *Vestida para matar* (*Dressed to Kill*, 1980), sigue los movimientos de Angie Dickinson a través de las diversas galerías con un dramatismo vertiginoso y en aumento, transmitiendo su punto de vista subjetivo con un lirismo arrollador.

■ **cámara insonorizada** Cualquier cámara que está cubierta (es decir, encerrada en un *blimp*) de tal forma que producirá una cantidad de ruido mínima durante el rodaje para posibilitar la grabación de sonido.

■ **cámara instrumental** Cámara especial diseñada originalmente para fines científicos y de ingeniería, pero que también se utiliza para la filmación de películas, generalmente como cámara de alta velocidad. *Véase* **cámara de alta velocidad.**

■ **cámara lenta** Acción que se desarrolla en la pantalla a una velocidad menor de la normal, conseguida rodando la escena a una velocidad superior a los 24 fotogramas por segundo habituales y proyectándola a 24 fotogramas por segundo. Una escena filmada a 48 fotogramas por segundo, cuando se proyecta a 24, se mueve a la mitad de su velocidad original, pues cada fotograma se muestra durante el doble de tiempo del que se expuso. Mientras la cámara rápida se emplea generalmente en un contexto cómico, la cámara lenta se utiliza para lograr un efecto más serio. Resulta particularmente efectiva para evocar un sentimiento nostálgico o poético en escenas pertenecientes al pasado, como sucede cuando el protagonista de *El prestamista* (*The Pawnbroker*, 1965), dirigida por Sidney Lumet, rememora un idílico fragmento de su antigua vida en Europa junto a su familia, antes de que ésta desapareciera en el holocausto. La cámara lenta se emplea frecuentemente para actos de violencia, disminuyendo la carga de brutalidad que recibe el público al hacerlos parecer como gráciles movimientos de ballet, una práctica empleada abundantemente por Sam Peckinpah y repetida de manera incesante desde entonces en las películas de acción. La cámara lenta se ha empleado de forma menos ofensiva para glorificar la belleza y el movimiento del cuerpo humano en esfuerzos atléticos. En este sentido, cabe destacar las dos partes de *Olimpíada* (*Olympia*, 1938), dirigida por Leni Riefenstahl, que parece tanto un poema visual sobre el cuerpo humano como una celebración de los triunfos conseguidos por Alemania en las Olimpíadas de 1936. La cámara lenta recibe también el nombre de «movimiento retardado». *Véase* **cámara rápida.**

■ **cámara lúcida** Instrumento, supuestamente inventado por Leone Battista Alberti en 1450, con forma de gran caja, en el que una lente proyecta una escena sobre un papel y permite que el artista la perfile.

■ **cámara móvil** (1) Cualquier movimiento de la cámara que hace que la imagen parezca moverse, desplazarse o cambiar de perspectiva. La movilidad de la cámara permite que el espectador permanezca en compañía de un personaje mientras éste camina, que siga el movimiento de un vehículo o de un objeto, o que observe la escena desde el punto de vista del personaje a medida que éste se desplaza. Los movimientos de cámara pueden dirigir la atención del espectador a una parte distinta de la escena o simplemente ofrecerle otra perspectiva de la misma acción. Los soportes de la cámara pueden permanecer fijos mientras ésta realiza panorámicas horizontales o verticales sobre un cabezal móvil. Los planos de *tracking*, de *travelling* o de *trucking* que siguen la acción de un personaje se logran moviendo la cámara y su soporte sobre unos raíles, sobre una *dolly* móvil o desde un vehículo en marcha. Los vehículos móviles permiten que la cámara filme acciones que se desarrollan a gran velocidad, como persecuciones a pie o en coche. Los planos realizados desde helicóptero resultan especialmente adecuados para seguir este tipo de acciones. Los planos tomados con la grúa otorgan a la cámara una gran libertad de movimiento, tanto en horizontal como en vertical. Desde la aparición de las cámaras portátiles, muy ligeras, resulta posible seguir una acción prácticamente a cualquier lugar y conseguir efectos sorprendentes mediante planos de cámara en mano. La Steadicam es un estativo perfeccionado que permite que la cámara portátil no pierda la estabilidad al ejecutar una gran variedad de planos en movimiento.

En los tiempos del cine mudo, Griffith movía la cámara, pero no en exceso. Los cineastas expresionistas alemanes, sin embargo, se valían de la movilidad de la cámara para conseguir un efecto dramático. *El último* (*Der Letzte Mann*, 1924), de Murnau, ofrece ejemplos sorprendentes de esta técnica, especialmente en el famoso plano inicial, en el que la cámara sigue la acción en el interior de un ascensor y recorre el vestíbulo del hotel hasta llegar a la puerta giratoria. Por otra parte, cineastas rusos de tanta categoría como Pudovkin y Eisenstein, confiaron en el montaje para desarrollar sus famosas técnicas de *montage*. En la era del cine sonoro, se puede percibir la influencia directa que las películas expresionistas alemanas tuvieron sobre las películas de terror estadounidenses de los años treinta, en las que se mezclaba el estilo de montaje hollywoodiense con el uso de la cámara móvil. La principal corriente estilística de las películas de los grandes estudios durante los años cuarenta y cincuenta fue el del montaje invisible como método de mantener la continuidad, aunque la combinación de todas estas técnicas resultaba frecuente: Hitchcock es un ejemplo de cineasta que se vale fundamentalmente del montaje pero que también emplea la movilidad de la cámara para conseguir efectos asombrosos.

La cámara móvil se desplaza a lo largo de la escena y da profundidad a la imagen bidimensional, aporta movilidad y dramatismo al escenario y a la arquitectura, y arrastra al espectador al interior del mundo de la pantalla. Además, la cámara móvil establece un movimiento fluido en la pantalla, que contribuye al ritmo general de cada escena y de toda la película.

(2) Plano en el que la cámara se mueve de forma perceptible con la ayuda de medios como vías, una *dolly* o una grúa. *Véase* **movimiento** (3)**.**

■ **cámara objetiva** Técnica de cámara por la cual ésta parece ser una espectadora objetiva de la escena. Para mostrar este tipo de visión objetiva, el movimiento de la cámara y el montaje son mínimos y el ángulo de cámara está a la altura de los ojos. Esta técnica es más habitual en el documental, pero diversas películas narrativas han intentado dotarse de un aura objetiva o a veces documental apoyándose en la cámara objetiva, por ejemplo, *Z* (1968), de Costa-Gavras. *Véase* **cámara subjetiva.**

■ **cámara para filmación a intervalos** Cámara especialmente equipada con un mecanismo de filmación fotograma a fotograma y un temporizador, para filmar automáticamente un proceso, un fotograma cada vez a intervalos exactos, durante un periodo determinado para la filmación a intervalos. *Véase* **filmación a intervalos.**

■ **cámara por control remoto** Cámara manejada a distancia, y, por consiguiente, capaz de tomar planos en áreas difíciles y de efectuar difíciles maniobras.

■ **cámara rápida, movimiento acelerado** Movimiento en la pantalla que se produce a mayor velocidad que en el mundo real. Esta aceleración se logra rodando la acción a una velocidad de cámara menor que la normal de 16 fotogramas por segundo para las películas mudas y la de 24 imágenes por segundo para las sonoras (a veces a esta técnica se le llama *undercranking*, por los primeros días del cine en los que la cámara se hacía funcionar a mano girando una manivela), y proyectando las imágenes positivadas a la velocidad normal. La cámara rápida produce movimientos no naturales, espasmódicos y sincopados que tienden a deshumanizar a los personajes y a hacerlos parecer juguetes o máquinas. La cámara rápida era una de las técnicas predilectas de las comedias de la época muda (por ejemplo, en las comedias de Mack Sennett), y se ha utilizado desde entonces como recurso cómico, por ejemplo, en *Tom Jones* (1963), de Tony Richardson, y en *¡Qué noche la de aquel día!* (*A Hard Day's Night*, 1964), de Richard Lester.

■ **cámara réflex** Cámara con un visor réflex, que permite al operador ver al sujeto que se filma a través del objetivo de la cámara en el momento del rodaje, evitando así el paralaje. *Véase* **visor réflex.**

■ **cámara *snorkel*** Cualquiera de las cámaras por control remoto que pueden manejarse mediante jirafa o cables en áreas de difícil acceso y que son capaces de realizar complejas maniobras. *Véase* **cámara por control remoto.**

■ **cámara sonora** Cámara insonorizada que no produce ruido al estar en marcha y que puede usarse mientras se graba el sonido. Las cámaras sonoras y las grabadoras de sonido a menudo funcionan sincrónicamente a idéntica velocidad mediante motores con arrastre por cristal de cuarzo. *Véase* **cámara, sincronización** *y* **sonido.**

■ **cámara subjetiva** Técnica de uso de la cámara con la que se sugiere el punto de vista de un personaje concreto. La cámara puede angularse o inclinarse para sugerir la perspectiva del personaje; una panorámica puede insinuar que el personaje está examinando la escena; un plano de *trucking* puede sugerir que el personaje se mueve. El uso de la cámara en mano resulta apropiado para transmitir el deambular de un personaje. Generalmente se pasa de un primer plano del personaje al plano de su punto de vista para situarnos sin solución de continuidad en la perspectiva de la cámara subjetiva. Dicha técnica no debe prolongarse durante de-

cámara subjetiva Robert Montgomery se mira en el espejo a sí mismo y a Audrey Totter en *La dama del lago* (1946), de Robert Montgomery.

masiado tiempo si no se quiere correr el riesgo de que el público se desoriente y pierda interés: normalmente necesitamos una presencia física suficiente del personaje en pantalla para mantener nuestra complicidad con él. *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, 1946), de Robert Montgomery, obliga al espectador a efectuar ese desplazamiento general al emplear la cámara subjetiva para transmitir el punto de vista del detective Philip Marlowe durante toda la película. Delmer Daves empleó poco tiempo después la cámara subjetiva en la primera parte de *La senda tenebrosa* (*Dark Passage*, 1947), hasta que la trama conducía a la operación de cirugía de Humphrey Bogart que le daba al personaje el rostro del actor. Resulta más efectivo utilizar la técnica de forma puntual para lograr un efecto dramático, incrementando nuestra implicación con el personaje en un momento clave de la película. *Véase* **cámara objetiva.**

■ **cambio de ángulo** (1) Indicación, generalmente en un guion técnico, para que se filme un plano anterior desde otro emplazamiento de cámara. (2) Plano de la misma acción que el anterior, tomado con un ángulo de cámara diferente.

■ **cambio de foco** Cambiar el plano de enfoque durante una toma. El plano de enfoque se vuelve borroso mientras que otra parte de la escena se convierte en el área de enfoque principal. Puede haber cambios de foco cuando la cámara se mueve, hace una panorámica horizontal o vertical, cuando los personajes o los objetos enfocados se mueven, o cuando se desea enfocar un nuevo elemento. El miembro del equipo de cámara que se encarga de los ajustes de enfoque es el ayudante de cámara. También puede conseguirse este efecto en una positivadora óptica (por ejemplo, para enfocar dramáticamente un rótulo desenfocado). *Véase* **foco alterno, foco continuo, foco selectivo** *y* **foco sin profundidad.**

■ **cambio de luz** (1) Cualquier alteración en la iluminación durante el rodaje de una escena para indicar un cambio en el tiempo o las condiciones meteorológicas. (2) Cualquier cambio en la intensidad de la luz durante el positivado de una película para compensar las deficiencias en la exposición durante el rodaje o para alterar la densidad del negativo con el fin de lograr los efectos deseados en la imagen. Estos cambios se programan de antemano en una cinta que altera la iluminación en varios momentos a medida que la película va pasando por la positivadora. Este proceso se llama etalonaje. *Véase* **etalonaje.**

■ **cambio de plano** Indicación, anotada generalmente en un guion técnico, para que se realice un cambio de angulación de la cámara respecto a un plano anterior.

■ **cambio de rollo, relevo** Cambio inmediato del rollo de un proyector al siguiente rollo en un segundo proyector sin pérdida de continuidad en el sonido o la imagen durante la exhibición de una película. Unos pequeños círculos en la esquina superior derecha de una serie de cuatro fotogramas alertan al proyeccionista para que encienda el motor del segundo proyector para que esté funcionando a plena velocidad, y una segunda serie de círculos similares al final del rollo le indica al proyeccionista que cambie al segundo proyector. Los círculos se denominan marcas de relevo. *Véase* **sistema de plato.**

■ **cambios, páginas modificadas** Alteraciones en el guion entregadas a los intérpretes de una película y al diverso personal que participa en ella una vez ha comenzada la producción. Cada grupo de alteraciones se proporciona en páginas de un color específico para distinguir las diversas fases de la rescritura.

■ ***camcorder*, camascopio** Cámara de vídeo con un magnetoscopio conectado o incorporado a ella.

■ **cameo** Papel breve pero destacable en una película. Este tipo de personajes a veces están a cargo de intérpretes famosos que aparecen a modo de «estrellas invitadas».

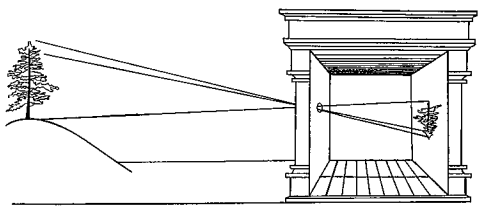
■ ***camera blocking*** *Véase* ***blocking*** (3).

■ ***camera car, camera truck*** Coche o camión especialmente diseñado y acondicionado para transportar una o más cámaras y a varios operadores. Se utiliza para la filmación de acciones que transcurren a gran velocidad, así como para el rodaje de los fondos en movimiento que se utilizan en planos de retroproyección como los que transcurren en el interior de un vehículo supuestamente en marcha. Los *camera cars* disponen de un generador que sirve como fuente de alimentación de las cámaras y permiten filmar desde distintos emplazamientos. *Véase* ***picture car.***

■ ***camera leading*** Plano que muestra al actor avanzando hacia cámara a medida que ésta va retrocediendo, manteniendo así inmutable la distancia entre ambos.

■ ***camera obscura*** Este término, que en latín significa «sala oscura», se aplica a un instrumento di-

señado por Leonardo en el Renacimiento, aunque probablemente fuera conocido en épocas anteriores. Un pequeño agujero dispuesto en un extremo de una sala a oscuras actúa a modo de lente y proyecta los rayos de luz de manera que forma una imagen invertida en la pared opuesta. Los artistas adoptaron una versión reducida, del tamaño de una caja, para perfilar objetos.



camera obscura (basado en un dibujo del siglo XVI).

■ ***caméra stylo*** El término, que significa «cámara estilográfica» en francés, fue utilizado en 1948 por Alexandre Astruc en su ensayo «La caméra-stylo», publicado en *L'Écrán français*. Astruc aboga por un tipo de película donde el director utilice la cámara de forma personal y creativa, como el escritor hace con su pluma. Este ensayo anticipa la teoría de autor desarrollada por Truffaut y otros críticos a mediados de los años cincuenta. *Véase* **autor.**

■ ***camera trap*** Lugar oculto en un decorado o en una localización en el que se dispone una cámara para filmar, de manera que resulte invisible para cualquier otra cámara durante el rodaje de una escena.

■ ***cameraman*** *Véase* **director de fotografía.**

■ **camión de atrezo** Vehículo que lleva al lugar de rodaje todos los elementos de atrezo necesarios.

■ **camión de maquinista** Pequeño camión utilizado por los maquinistas para transportar equipos o elementos de atrezo.

■ **camión de producción** Gran camión tractor, con dos generadores en su parte trasera, que remolca una caravana que transporta equipamiento para el rodaje en localizaciones. Para producciones pequeñas lo normal es que se utilice un solo camión, pero, para películas de envergadura, se utilizan dos camiones, uno para iluminación y otra para equipamiento de maquinistas. Para estos grandes rodajes las cámaras normalmente se trasladan por separado en un vehículo de transporte de 5 toneladas.

■ **camión de sonido** Furgoneta que contiene los equipos necesarios para grabar sonido durante el rodaje, incluyendo un sistema de energía independiente y a veces una zona para cambiar película.

■ **camión de vestuario** Camión especial equipado para transportar la ropa a las localizaciones donde se rueda y también para reparar prendas.

■ ***camp*** Adjetivo aplicado a las obras de arte que resultan artificiales y exageradas pero que resultan atractivas y agradables. Dichas obras pueden no estar al nivel del gran arte, pero tienen su propio estilo, que es al mismo tiempo discernible y único. Susan Sontag, en un ensayo titulado «Notas sobre lo *camp*», perteneciente a su libro *Contra la interpretación*, afirma que *camp* significa también despolitizado, andrógino, artificial, superficial, ambiguo, ingenuo, inocente, extravagante y falto de seriedad. En su opinión, «lo *camp* afirma... que existe un buen gusto del mal gusto», y que «lo que hace es encontrar el éxito en ciertos apasionados fracasos». Sus orígenes se remontan al siglo XVIII, con creaciones culturales como la novela gótica y las ruinas artificiales. Desde entonces, ha formado parte característica de la cultura popular. El siglo XX ofrece abundantes ejemplos de lo *camp*, comenzando por el cine y los números musicales de Busby Berkeley, las películas americanas de Von Sternberg protagonizadas por Marlene Dietrich y los filmes de terror producidos por la Universal en los años treinta. La palabra «kitsch» (del alemán *kitsch*, que significa «basura») se utiliza para describir una obra sin valor artístico.

■ **campo** (1) Cada uno de los barridos individuales, primero de las líneas impares, y luego de las pares, que componen cada cuadro de la imagen de televisión o vídeo. Hay 50 de estos campos para los 25 cuadros por segundo del sistema PAL, o 60 para los 30 cuadros por segundo en el sistema NTSC. *Véase* **cámara de vídeo** *y* **televisión.** (2) *Véase* **campo de acción.** (3) *Véase* **en campo.**

■ **campo de acción, campo de visión** Área circular delante de la cámara que es abarcada por el objetivo y captada como imagen rectangular dentro del fotograma. El tamaño de campo depende tanto de la longitud focal de la lente como de la distancia entre la cámara y el sujeto. En animación, el área se mide desde una de 12 campos hasta una de cuatro, es decir, desde el área más grande posible a la más pequeña. *Véase* **ángulo de visión** *y* **animación.**

■ **canal** En un sistema de audio, un camino para una señal que va a un altavoz. Los canales derivados tienen su origen en información almacenada en otros canales; los canales discretos llevan sólo su señal y ninguna información para un canal derivado.

■ **canal alfa** Cuarto canal en la composición de una imagen por ordenador, que contiene la información referente a la escala de grises de la imagen (los tres primeros corresponden a los colores primarios). El canal alfa se utiliza en el proceso de aplicación de texturas y de *transparency mapping*. *Véase* **animación por ordenador** *y* **aplicación de texturas.**

■ **canción de los títulos de crédito** Canción que se canta durante los títulos de crédito que aparecen al comienzo y al final de una película.

■ **canción del título** Canción con el mismo título que la película que se canta durante la película.

■ **canción temática** Canción que se escucha al comienzo de una película, en algún punto clave o a intervalos, y que se asocia con el filme. Así sucede con la canción de los títulos de crédito de *Solo ante el peligro* (*High Noon*, 1952), de Fred Zinnemann, con música de Dimitri Tiomkin y letra de Ned Washington. *Véase* **canción de los títulos de crédito.**

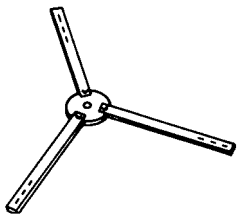
■ **candela** Unidad de medida de la intensidad de la luz, equivalente a la intensidad luminosa de 1 cm^2 de un cuerpo negro a una temperatura de 1.764°, que es la temperatura a la que se funde el platino.

■ **candela-pie** Medida para la intensidad de la luz. Cada candela-pie representa la intensidad de la luminosidad sobre la superficie de una esfera de un radio de un pie (30,48 cm) que recibe iluminación de una fuente de luz de una candela estándar que está a una distancia de un pie del centro de la esfera. Una candela-pie es igual a un lumen por pie cuadrado (9,29 cm^2). Mide directamente la luz incidente que procede de fuentes externas e ilumina el sujeto. El lux es una medida similar en milímetros. *Véase* **lux.**

■ **candelas por metro cuadrado** Medida de luz que refleja una superficie calculada por un fotómetro de luz reflejada.

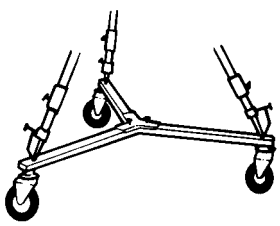
■ **cangrejo** Instrumento con tres brazos extendidos en forma de «T» o «Y», que se une a las patas de un trípode como apoyo y para impedir que resbale o que estropee el suelo. También llamado *tee* o triángulo.

cangrejo



■ **cangrejo con ruedas** Cangrejo que mantiene en su sitio las tres patas de un trípode de cámara y al que se acoplan ruedas para dotarle de movilidad. Un dispositivo de este tipo resulta útil para mover la cámara de un lado a otro para diferentes posiciones de cámara, pero raramente es apropiado para un plano móvil.

cangrejo con ruedas



■ **cantina** Restaurante del estudio en el que comen todas las personas que participan en la realización de películas y que, consecuentemente, el público ha idealizado.

■ **caña** Vara larga, ligera y de fácil maniobrabilidad a la que se acopla un micrófono para grabar diálogos. *Véase* **jirafa** (1).

caña

■ **cañón del objetivo** Montura cilíndrica que contiene todos los elementos del objetivo. Este cañón también contiene el anillo de enfoque y el diafragma.

■ **capa antiabrasión** Fina capa de gelatina colocada en la parte superior de la película para proteger la emulsión de ralladuras o de abrasiones. *Véase* **emulsión** *y* **película.**

■ **capa antihalo, revestimiento antihalo** Revestimiento opaco aplicado a la parte posterior de la película para absorber la luz y evitar el reflejo sobre la emulsión, lo cual provocaría un halo, es decir, un efecto borroso alrededor de las partes claras de la imagen. En un gran número de películas vírgenes se utiliza con este objetivo una capa de azabache, creada mediante la dispersión de carbón negro.

■ **capa de sustrato** Fina capa colocada en el soporte de la película como adhesión para la emulsión. También llamada sustrato. *Véase* **emulsión** *y* **película.**

■ **capacidad de película** Cantidad total de película, medida en metros, que una determinada máquina, como una cámara, un proyector, una procesadora o una positivadora, es capaz de usar en cualquier operación determinada.

■ **captura de imágenes en movimiento** Introducir en un ordenador los datos de un objeto o persona en movimiento. Este procedimiento se realiza mediante sensores colocados en el sujeto. Los datos se utilizan posteriormente para dar movimiento a otro objeto o forma que se originan como una imagen digital. *Véase* **escáner.**

■ **captura digital** Introducir una imagen en un ordenador para realizar diversas alteraciones, por oposición a la captura inicial, que es el propio fotografiado de la imagen.

■ **captura inicial** Capturar una imagen por medio de los métodos tradicionales de la fotografía, a diferencia de la captura digital, que implica la transferencia de la imagen al ordenador para su alteración.

■ **capturadora de vídeo** Dispositivo de un ordenador que transforma imágenes de una cinta de vídeo en señales digitales. Las imágenes de película cinematográfica normalmente se transfieren a cinta de vídeo antes de ser digitalizadas para su edición. También llamada «tarjeta capturadora». *Véase* **digital, montaje** *y* **sistema de edición de vídeo.**

■ **cara de celulosa** La cara del soporte de una película, por oposición a la cara de la emulsión.

■ **caracterización** (1) Interpretación de un personaje por parte de un actor; consecución de una personalidad específica con determinadas características y maneras. La extensión y la profundidad de la caracterización difieren en función del intérprete y de la película. Algunas producciones dependen sobre todo de que sus protagonistas mantengan una imagen y una personalidad conocidas por el público: resulta dudoso, por ejemplo, que John Wayne cambiara mucho de un papel a otro durante extensos periodos de su carrera. No obstante, también ha habido actores, como Laurence Olivier, y actrices, como Joanne Woodward, preocupados por aportar originalidad e imaginación a todos sus personajes. A pesar de ello, incluso en esos ejemplos, el ansia de la industria del cine de explotar a sus protagonistas ha dado como resultado un juego recíproco entre lo familiar y lo desconocido llevado a cabo por parte de intérpretes que entretienen e interesan por la variedad, la complejidad y los cambios que introducen dentro de un molde conocido. (2) Proceso de interpretar a un personaje en una película.

■ **caravana** Recinto o remolque móvil que contiene cuartos de baño y camerinos para el personal cuando se rueda en localizaciones.

■ ***card*** Tipo de título de crédito producido mediante impresión óptica. Los títulos de crédito permanecen fijos, pero van apareciendo y desapareciendo gradualmente.

■ **cargador** *Véase* **ayudante de cámara.**

■ **cargador de película** *Véase* **auxiliar de cámara.**

■ **cargar** (1) Colocar película no expuesta en una cámara o en un chasis de cámara. (2) Colocar un chasis ya cargado en una cámara con el fin de filmar alguna acción o escena.

■ **carpinteros** Personas que se encargan de la construcción de todos los objetos de madera para una producción cinematográfica, incluidos los decorados, el mobiliario, los elementos de atrezo y los raíles para la cámara.

■ **carrocería de truca** Carrocería de un vehículo, como un automóvil, utilizada para filmar la acción de primer término delante de una imagen proyectada sobre la parte trasera de una pantalla traslúcida en la filmación con proyección trasera. Un plano corriente de proyección trasera consiste en filmar a dos personajes sentados en la carrocería de un automóvil con la imagen proyectada visible a través del parabrisas trasero, que generalmente no lleva cristal. *Véase* **retroproyección.**

■ ***carry day*** En el sistema de producción cinematográfica anglosajón, jornada en la que ni los intérpretes ni el equipo de producción tienen que trabajar, pero por la que se les paga sus honorarios.

■ **carta de compromiso** Declaración escrita de intenciones, generalmente entre un estudio o una compañía de coproducción y un intérprete, un director o cualquier otro asalariado, para entrar en negociaciones y firmar un contrato para un filme en concreto. Dicha carta se considera vinculante.

■ **carta de oferta** Notificación que un distribuidor envía a un exhibidor, en la que le informa de la existencia de una determinada película, normalmente unos seis meses antes de su estreno, y le brinda la oportunidad de realizar una oferta para adquirir los derechos de proyección. A menudo, el distribuidor estipula las condiciones que deben cumplirse, entre las que se encuentran el tiempo de proyección y las garantías económicas. Los exhibidores suelen estar en contra de este procedimiento, que constituye una modalidad de contrato a ciegas. *Véase* **contrato a ciegas.**

■ **cartucho** Contenedor o chasis en el que se aloja la película o la cinta antes de proceder a su introducción en la cámara. El cartucho puede contener o bien un rollo de alimentación y un rollo receptor, o bien un solo rollo, con la película pasando al interior y saliendo por el exterior o viceversa. En estos contenedores, la película no necesita enhebrarse dentro de la cámara, pues sus rollos (o rollo) funcionan mediante el mecanismo de arrastre de la misma. Estos cartuchos se emplean generalmente en las cámaras de 8 mm y en las de Súper 8.

■ **casa óptica** Laboratorio cinematográfico especializado en positivado óptico. *Véase* **positivadora óptica.**

■ ***cascading*** Impresión de una serie de fotogramas sucesivos en el seno de un único fotograma para obtener así un efecto estroboscópico.

■ **casete** Pequeño cartucho, generalmente dotado de un rollo de alimentación y de otro receptor, que contiene una cinta magnética para la grabación o la reproducción de audio y de vídeo. Las películas de Súper 8 utilizan este tipo de casete para la proyección.

■ ***casting*** Proceso de selección de los intérpretes de un filme, realizado normalmente por el director de reparto, salvo en el caso de los protagonistas, quienes suelen ya estar contratados.

■ ***catchlight*** *Véase* **luz de ojos.**

■ **Catholic Communication Campaign** Organismo de la Conferencia Católica de los Estados Unidos de América, que ofrece un número de teléfono gratuito para informarse sobre el contenido moral y sobre la calidad de una película. Sus clasificaciones van desde A-1 (autorizada para todos los públicos) a 0 (moralmente reprobable). *Véase* **Movie Rating System.**

■ **Catholic Legion of Decency** *Véase* **Legion of Decency** *y* **Motion Picture Production Code.**

■ **CD-ROM** Iniciales procedentes de la expresión inglesa *compact disc read only memory*, «disco compacto con memoria sólo para lectura». Se refieren al tipo de discos utilizados para el almacenamiento de programas informáticos interactivos. Poseen una enorme capacidad de almacenamiento de la información, que permite al consumidor disponer de hasta 100 minutos de imágenes de buena calidad merced a los sistemas de compresión de vídeo. Estos discos se destinan principalmente al mercado del ocio interactivo, que ofrece imágenes digitales y exige la participación del espectador, trátese de películas o de juegos de ordenador. Asimismo, se emplean con fines educativos: por ejemplo, un CD-ROM puede servir para estudiar de forma interactiva una película, poniendo a su disposición clips extraídos de la misma, textos explicativos, documentos reales y un menú de opciones. *Véase* **DVD.**

■ **ceferino** Fragmento de madera o cartón negro unido al extremo de una barra; parece un hacha de cortar carne alargada (de ahí su nombre en inglés, *meat axe*) y se utiliza para cortar el paso de la luz hacia el objetivo de la cámara o para crear pequeñas áreas de sombra en el decorado.

■ **célula fotoconductora** *Véase* **exposímetro.**

■ **célula fotoeléctrica** Dispositivo de un circuito eléctrico que varía su funcionamiento bien mediante su resistencia a la luz, o bien mediante su conversión de la luz en energía. La cantidad de resistencia o conversión depende de la intensidad de la luz. Este tipo de célula en un proyector emite los impulsos eléctricos que se convierten en el sonido. (Los impulsos eléctricos varían según la intensidad de la luz emitida por una bombilla y están controlados por el área o la densidad de la banda de sonido óptico de la película.) Actualmente, en la mayoría de los exposímetros, la cantidad de luz se mide bien mediante la resistencia de estas células a la iluminación o bien mediante su conversión de la iluminación en energía eléctrica. *Véase* **exposímetro, proyector** *y* **sonido óptico.**

■ **célula fotovoltaica** *Véase* **exposímetro.**

■ **celuloide** (1) Material transparente original, nitrato de celulosa, utilizado como soporte para la película cinematográfica y sobre el cual se colocaba una capa de emulsión sensible a la luz. Debido a que el nitrato de celulosa era altamente inflamable y a que se deterioraba rápidamente, se sustituyó por el acetato de celulosa. (2) Cualquiera de los derivados de la celulosa, incluidos en nitrato y el acetato, utilizados como soporte para la película cinematográfica. (3) Término coloquial para el cine en general.

■ **censor** Persona o personas de cualquier comunidad o gobierno que determinan qué partes de una película no deben verse o si el propio filme puede mostrarse al público.

■ **censura** Acto de decidir qué partes de una película no deben verse o si el propio filme puede mostrarse al público. En los EE.UU., aunque lo más habitual es que se prohíba la exhibición de una película una vez estrenada, dicha prohibición puede producirse incluso antes de su estreno. La censura viene propiciada por distintos grupos: los organismos gubernamentales, la judicatura, los *sheriffs* o policía, las organizaciones morales o religiosas de carácter privado que presionan a la industria del cine o al Estado o, incluso, por algún organismo perteneciente a la propia industria del cine. La cuestión de qué tipos de filmes o de qué temas y acciones de una película deben ser mostradas o no al público y de si la censura es compatible o no con la primera enmienda de la constitución americana se han debatido acaloradamente. Incluso hoy día la práctica varía de una comunidad a otra, mientras el Tribunal Supremo se decide a dictar una sentencia que aclare el problema. Lo que resulta claro es que las películas y los valores de la comunidad han cambiado, que hoy día existe una permisividad mucho mayor de la que nunca ha habido en relación con el sexo y la violencia, y que la religión y la moral han dejado de ser objeto de censura.

En 1915, en el caso de Mutual frente a Ohio, el Tribunal Supremo sentenció que la realización de películas era un negocio y que, como tal, no podía ampararse en la primera enmienda. El efecto de esta sentencia fue que las películas quedaron sujetas a la censura de todo tipo de agentes. En respuesta a la protesta pública contra una serie de escándalos, la industria cinematográfica fundó la Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), posteriormente llamada Motion Picture Association of America (MPAA), con el fin de protegerse de las intrusiones estatales y salvaguardar su imagen y sus ingresos en taquilla. Al mando de la organización, fundada en 1922, estaba Will H. Hays, razón por la que enseguida fue conocida por el nombre de «Oficina Hays». Al principio, la MPPDA luchó contra la censura tratando de mejorar la imagen de la industria, pero en 1930 creó su primer código relativo al contenido de las películas. En 1934, Joseph Breen se unió a la MPPDA para hacer cumplir el código, y la censura se convirtió en una fuerza determinante en el mundo del cine durante los siguientes veinte años. Breen había sido catapultado a su puesto por la recién fundada Legión Católica de la Decencia, que tuvo un gran impacto en la MPPDA y en la moralidad de las películas. No fue sino hasta el 26 de mayo de 1952 que el Tribunal Supremo, en el caso de Burstyn contra Wilson, anunció que el «sacrilegio» no constituía causa suficiente para prohibir un filme. Además, ante la censura de *L'amore* (*El amor*, 1948), de Roberto Rossellini, por la New York State Board of Regents, el tribunal también dijo que las películas son «un importante medio de comunicación de ideas». Lo que el Tribunal había hecho no era sino poner al cine al amparo de la primera enmienda.

Desde entonces, el Tribunal Supremo de los EE.UU. ha eliminado todos los motivos para el ejercicio de la censura excepto el de obscenidad y, además, ha dificultado que las juntas locales o de los diversos estados del país censuren un filme. Acorde con el espíritu de este movimiento, y en respuesta a sus propios productores, la MPPA liberalizó su código y finalmente, en 1968, dejó de ejercer por completo la censura. En su lugar, la organización instituyó un sistema de calificación de películas para advertir al público sobre su contenido y evitar que los menores vieran ciertas producciones cinematográficas. La definición de «obscenidad» todavía no ha quedado resuelta, y el Tribunal Supremo ha vuelto

censura Episodio de «Il miracolo» de *L'amore* (1948), dirigida por Roberto Rossellini, con Anna Magnani.

una y otra vez sobre el tema. En 1973, en el caso de Miller contra California, el Tribunal creó una confusión aún mayor al introducir el vago factor de «las costumbres sociales contemporáneas». Pero no cabe duda de que las películas americanas se encuentran hoy día más a salvo de la censura que nunca. Sólo la sexualidad parece constituir un problema e, incluso en esto, la mayoría de la gente parece deseosa de que cada cual se guíe por su propio deseo. *Véase* **Motion Picture Association of America, Motion Picture Production CodeMovie Rating System** *y* **Oficina Hays.**

■ **centímetros por segundo** *Véase* **pulgadas por segundo.**

■ **Central Casting Corporation** Creada en diciembre de 1925 por los estudios de Hollywood, fue la primera agencia de reparto especializada en papeles de extra para películas. La corporación publicaba una hoja de reparto para cada largometraje y se hizo célebre por reclutar en función de tipos específicos: hombres duros, de negocios o vaqueros, por ejemplo. «Salido directamente de la Central Casting» se convirtió en una frase de uso corriente en la industria para describir a alguien que parecía ceñirse a uno de estos tipos. El estudio pagaba a la organización un porcentaje del salario del extra por los servicios prestados. En 1976, los estudios perdieron el control de la corporación, que hoy día dirige el IDC Service de Burbank, Califonia. Desde entonces han surgido muchas otras agencias de reparto, pero la Central Casting parece formar parte del espíritu de Hollywood incluso en la actualidad.

■ **centrar** Ajustar el proyector para que no resulten visibles las líneas de cuadro y se proyecten individualmente los fotogramas de la película.

■ **cerrados** Los estados relativamente terminados del montaje afinado y de la banda de sonido sincronizada cuando el director y el montador se sienten satisfechos. Indudablemente todavía se realizará algún perfeccionamiento y, con certeza, la mezcla de sonido necesitará más trabajo. *Véase* **montaje afinado.**

■ **cerrar el diafragma** Reducir la abertura del objetivo cerrando el diafragma para disminuir la cantidad de luz que penetra en el objetivo. La abertura del objetivo normalmente se calcula en números f; cuanto mayor sea el número, más pequeña será la abertura. Lo contrario es «abrir» el diafragma. *Véase* **número f, número t** *y* ***stop*** **del objetivo.**

■ **cerrar *zoom*** Incremento de la longitud focal de un objetivo *zoom* en el transcurso de un plano, de manera que la cámara parece desplazarse en dirección al sujeto y éste aumenta continuamente de tamaño. Al «abrir *zoom*» se consigue el efecto opuesto. *Véase* **plano de *zoom*** *y* ***zoom*** **de choque.**

■ **certificado de calificación** Certificado otorgado en los EE.UU. a un productor o un distribuidor de una película por la Junta de Clasificación y Calificación de la Motion Picture Association of America, que determina la letra que debe asignarse a la película para advertir al público sobre su contenido (por ejemplo, PG o R). *Véase* **Movie Rating System.**

■ **César** *Véase* **Premios César.**

■ **cesión de derechos** (1) Consentimiento legal por el que a un cineasta o a una productora se le permite utilizar material protegido por los derechos de autor procedente de otro medio, como la música o la literatura, o de otra película. (2) Los derechos exclusivos obtenidos por una sala de cine de un distribuidor, por los que ésta puede exhibir una película en una determinada área geográfica durante un periodo determinado.

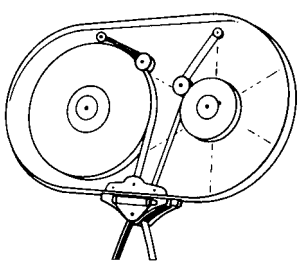
■ **CGI** Abreviatura de Computer Generated Imagery, «imágenes generadas por ordenador». *Véase* **animación por ordenador.**

■ **Channel 4** Cuarto canal de televisión de Gran Bretaña, creado en 1981 por un decreto del Parlamento, que produce programas culturales y de calidad que superan a los ofrecidos por Independent Television e, incluso, por los dos canales de la BBC. Channel 4 ha desempeñado un importante papel en la producción cinematográfica de los últimos años al financiar películas de éxito internacional tales como *Mi hermosa lavandería* (*My Beautiful Laundrette*, 1985), de Stephen Frears, y *Juego de lágrimas* (*The Crying Game*, 1992), de Neil Jordan. Las películas de Channel 4 se distribuyen primero para su exhibición en salas y posteriormente se emiten en el canal de televisión. Desde su fundación, constituye la fuente más importante de financiación de películas de calidad en Gran Bretaña, y obtuvo el premio Rossellini en el Festival de Cine de Cannes de 1987 por su contribución al cine británico. La compañía anunció a finales de los noventa que incrementaría su producción financiando en régimen de coproducción unos 80 filmes durante los próximos cuatro años.

■ ***Chaplin*** Revista cinematográfica internacional publicada en Suecia por el Svenska Filminstitutet. Informa de los últimos estrenos y ofrece entrevistas con figuras del mundo del cine, reseñas de películas y artículos sobre diversos temas cinematográficos.

■ ***chaser lights*** Bombillas situadas en una línea recta, que se encienden una después de la otra, secuencialmente, de forma que la luz parece estar «persiguiéndose» a lo largo de la serie.

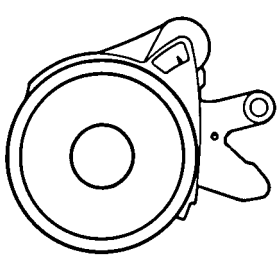
■ **chasis** (1) Contenedor sellado a la luz que provee de película a la cámara y la recoge tras su exposición. Este tipo de contenedores se acoplan a la parte superior de la cámara y con frecuencia forman dos salientes circulares, cada uno con un alojamiento separado. La película que sale del alojamiento de alimentación se introduce manualmente en la cámara, bien en un cuarto oscuro o en un saco negro especial; después se enhebra a través del mecanismo y se une a la bobina del alojamiento de recogida a medida que la cámara va funcionando. Normalmente es el motor de la cámara el que hace que la película se mueva, aunque en ocasiones rollos muy grandes necesitan un motor especial en el chasis. Algunas cámaras utilizan un chasis coaxial con los dos alojamientos situados uno al lado del otro sobre el mismo eje y otras usan un chasis de un único alojamiento en el que la película llena en el rollo de recogida el espacio que va dejando la película del rollo de alimentación. *Véase* **cámara.**



chasis

■ **chasis bicapa** Chasis con cuatro alojamientos para alimentar una sola cámara o un proyector con dos películas, y para recoger la película ya expuesta.

■ **chasis coaxial** Chasis de película cinematográfica con dos alojamientos distintos, el uno junto al otro, en el mismo eje, para el rollo de alimentación y el de recogida. *Véase* **chasis.**



chasis coaxial

■ **chasis concéntrico** *Véase* **chasis coaxial.**

■ **chasis de desplazamiento** Chasis de un solo alojamiento en el que los dos rollos están lo suficientemente próximos entre sí para que la película ocupe en el segundo rollo el espacio que antes tenía en el primero, cuando todavía no había sido expuesta. *Véase* **chasis.**

■ ***chatter*** Temblor o movimiento de algún objeto o parte del primer término de una imagen compuesta, el cual se produce debido a una inestabilidad original entre el elemento de la imagen y su máscara. Esta inestabilidad se produce debido a una cámara o proyector inestable en alguna de las etapas del proceso de creación de las partes individuales de la imagen. Este efecto a veces es perceptible en las primeras películas en las que se utilizaron efectos especiales. *Véase* **máscara.**

■ ***cheat shot*** En inglés, plano que engaña al público haciéndole creer que está pasando algo, cuando no es así; por ejemplo, cuando un personaje finge saltar desde una ventana que se encuentra a varios pisos de altura, aunque en realidad caiga sobre un colchón que está a unos pocos centímetros, fuera del campo visual del espectador, o cuando un personaje parece alto cuando, en realidad, está situado sobre una pedalina.

■ ***checker*** Persona en un estudio de animación que comprueba todos los calcos y el material de fondo para cada plano, asegurándose de que estén correctamente ordenados y de que los dibujos individuales estén correctamente coloreados. *Véase* **animación.**

■ ***chewing*** Molesto temblor o movimiento alrededor de un objeto o de parte del primer término de una imagen compuesta, causado por un alineado incorrecto en los trazos de un artista de un fotograma a otro en el proceso de rotoscopio. *Véase* **rotoscopio.**

■ ***chicken coop*** Aparato de iluminación con seis bombillas de 1.000 vatios que está cubierto en su parte delantera por una tela metálica y que se utiliza con frecuencia como luz cenital.

■ ***china girl*** Modelo que aparece en una serie de fotogramas, y cuya piel e indumentaria contienen todos los colores primarios y complementarios. Sus colores, junto con los de diversas partes del fotograma, los utiliza el etalonador para efectuar la corrección del color durante el procesado.

■ ***chinese dolly*** Plano en el que la cámara retrocede sobre vías inclinadas mientras realiza una panorámica sobre la escena.

■ ***chip chart*** *Véase* **tarjeta de color.**

■ ***choker*** Un primer plano apretado que llena el encuadre con la cabeza del sujeto, generalmente tomado desde el cuello.

■ ***Christmas tree*** (1) Un solo soporte en el que se montan varios focos. También llamado *tree*. (2) Un pequeño vehículo en el que se almacenan aparatos de iluminación.

■ ***chroma key*** Procedimiento de máscara electrónica para combinar diferentes elementos de imagen en una sola imagen de vídeo. Una imagen de fondo puede ocupar el lugar del fondo azul o verde filmado detrás de las figuras; se utilizan estos colores porque no aparecen en los tonos de la piel. Evidentemente, cualquier parte del cuerpo ataviada con estos colores desaparecerá, un efecto que a veces se desea. Este procedimiento, cuando se realiza en vídeo de alta calidad, a veces se transfiere a película. Es una versión más del proceso de pantalla azul. *Véase* **procedimiento de pantalla azul** *y* **Ultimatte.**

■ **cian** El color azul-verde que es complementario y opuesto en la rueda de color al rojo. Cuando se sustrae el rojo del espectro, lo que queda es cian. *Véase* **síntesis sustractiva.**

■ **ciclo** (1) Término utilizado a veces para designar una serie de películas similares, producidas todas en un breve periodo por diversos estudios; por ejemplo, películas de género como las de ciencia ficción, en el que obras sucesivas explotan la popularidad de otras anteriores. (2) En el ámbito de la animación, una serie de dibujos para una acción completa.

■ **ciclo cinematográfico** Serie de películas, generalmente dentro de un género específico, que son similares tanto en contenido como en técnica y que se producen una tras otra con el fin de suscitar el mayor interés posible. Cuando disminuye el público, generalmente el ciclo se acaba y no pasa mucho tiempo antes de que comience uno nuevo. Los ciclos cinematográficos pueden estar producidos bien por un solo estudio, utilizando el mismo personal, o por varios estudios, que explotan el interés por un tipo de película generado por obras anteriores. Un popular ciclo cinematográfico durante los años treinta lo constituyeron las películas de gángsteres, especialmente *Hampa dorada* (*Little Caesar*, 1930) dirigida por Mervyn LeRoy, *El enemigo público* (*Public Enemy*, 1931), dirigida por William A. Wellman, y *Scarface, el terror del hampa* (*Scarface*, 1932), dirigida por Howard Hawks. Ciertamente, la proliferación de películas de ciencia ficción de efectos especiales desde finales de los setenta, con *La guerra de las galaxia*s (*Star Wars*, 1977), de George Lucas, y con *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), de Steven Spielberg, pueden verse como un ciclo que duró un buen lapso de tiempo y que amenaza con estallar de nuevo.

■ **ciclo de animación** Animación que utiliza una y otra vez una serie de calcos, con un ligero movimiento del sujeto en cada uno de ellos, para crear una acción continua o repetitiva (por ejemplo, olas de agua). *Véase* **animación.**

■ **ciclorama** Gran telón de fondo extendido en la parte trasera del decorado, normalmente hecho de tela y curvado como una C. Con frecuencia se utiliza como cielo.

■ **cifra de continuidad** La mínima cantidad de dinero que debe ganar una película durante una semana para que se mantenga otra más en una sala de cine. La cifra se acuerda por adelantado entre el distribuidor y el exhibidor.

■ **cinchado** Apretar un rollo tirando de su extremo.

■ **cinco mil** Foco con una bombilla de 5.000 vatios.

■ **cincuenta-cincuenta, *fifty-fifty*** Plano de dos personajes, generalmente hablándose y mirándose el uno al otro, que comparten la imagen a partes iguales. Un plano de dos.

■ **cine** Término procedente de la voz griega *kinema*, que significa «movimiento», y se refiere (1) a las películas en general o (2) a las salas de exhibición de los filmes.

■ **cine *avant-garde*** Véase **cine de vanguardia.**

■ **cine bélico** Género cinematográfico que trata sobre la guerra, aparezca como parte principal de la trama o como trasfondo de la misma. Aunque en general se piensa que las películas bélicas se centran sobre todo en la preparación para la lucha y en el conflicto armado, el género incluye otros tipos de situaciones directamente relacionadas con

la guerra o que surgen como resultado de ella. Por ejemplo, las historias de prisioneros de guerra, centradas a menudo en su fuga; las actividades y la lucha de las fuerzas de resistencia en los países ocupados; las aventuras de espías, tanto las domésticas como las que se desarrollan en el extranjero y las historias que utilizan la guerra como contexto de situaciones dramáticas y de la relación entre personajes que normalmente no desempeñan un papel directo en la lucha. Las películas bélicas también pueden clasificarse en función de la actitud hacia la guerra que mantiene un filme: hay películas básicamente propagandísticas que divulgan entre el público las virtudes de la causa defendida por su nación, sobre todo mostrando el heroísmo de sus compatriotas y la maldad del enemigo; películas que muestran que «la guerra es un infierno» y que nadie resulta vencedor de un conflicto armado; películas básicamente de entretenimiento que utilizan la guerra como contexto de aventuras emocionantes y heroicas y películas que utilizan la guerra como contexto de una sátira o de una comedia.

Los filmes bélicos han formado parte del cine desde los albores del cine mudo, cuando los primeros estudios fingían filmar batallas reales en guerras reales, pero, en realidad, las escenificaban en los campos de Nueva Jersey o en los tejados de la ciudad de Nueva York. A principios de los años diez, Griffith rodó *The Battle* (*La batalla,* 1911), película de un rollo con una escena de combate extraordinariamente bien planteada de los días sangrientos de la Guerra Civil americana, y *Massacre* (*Matanza,* 1912), versión en dos rollos de la última acción de Custer. El mismo año de aparición de la monumental *El nacimiento de una nación* (*Birth of a Nation,* 1915), película bélica en la misma medida que historia épica, la ficticia invasión de Nueva York desarrollada por J. Stuart Blackton en *The Battle Cry of Peace* (*Grito de guerra por la paz,* 1915) llamaba a América a prepararse para la guerra con Alemania. *Civilization* (*Civilización,* 1916), película bélica pacifista de Thomas H. Ince, no logró evitar el inevitable conflicto entre ambas potencias. La entrada de América en la Primera Guerra Mundial, desarrollada en tierras lejanas, produjo pocos filmes memorables, aunque *Corazones del mundo* (*Hearts of the World,* 1918), dirigida por Griffith, patrocinada por el gobierno británico y que empleaba filmaciones reales del frente de batalla en Francia, resulta ciertamente destacable.

El final de las guerras suele acarrear la aparición de películas que apelan a nuestro sentimiento de lo dramático, pero que también muestran las miserias de tales conflictos. Dos ejemplos notables de este caso fueron la realización, tras acabar la Primera Guerra Mundial, de *El gran desfile* (*The Big Parade,* 1925) y de *El precio de la gloria* (*What Price Glory,* 1926), dirigidas, respectivamente, por King Vidor y Raoul Walsh. Pero quizá la película más contundente y logradamente combativa contra la guerra producida durante ese periodo fue *Sin novedad en el frente* (*All Quiet on the Western Front,* 1930), una conmovedora adaptación de la novela de Erich Maria Remarque, dirigida por Lewis Milestone, que mostraba el infierno de la Primera Guerra Mundial desde el punto de vista alemán. También resulta significativa *La gran ilusión* (*La Grande illusion,* 1937), inspirado filme de Jean Renoir que relata la vida de los prisioneros de guerra y sus intentos de fuga. Las situaciones de guerra también abonan el terreno para la aparición de películas de aventuras, especialmente al minimizar la ferocidad y la realidad del enemigo. *Alas* (*Wings,* 1927), de William A. Wellman, por ejemplo, es una de las numerosas películas de aviadores, un subgrupo extremadamente popular entre las películas de combate, que excitan y encandilan al público ante el sonido de los cañones que resuena entre ambos océanos.

La Segunda Guerra Mundial dio lugar a multitud de filmes bélicos antijaponeses y antialemanes, sin mencionar las excelentes películas de no ficción de las que se habla en la entrada **documental** de este volumen. Sin duda, *A Walk in the Sun* (*Un paseo bajo el sol,* 1946), de Lewis Milestone, un concienzudo estudio de las mentes y los corazones de los componentes de una patrulla a lo largo de un día en la liberación de Salerno, y *Guadalcanal* (*Guadalcanal Diary,* 1944), de Lewis Seiler, valiente y realista pero también patriótica, se encuentran entre las mejores películas de combate realizadas sobre estas campañas. Un número significativo de películas que se desarrollan durante la guerra tratan de la vida diaria en los países ocupados. De este grupo, cabe destacar *Esta tierra es mía* (*This Land Is Mine,* 1943), que tiene lugar en Francia, y *Edge of Darkness* (*La orilla tenebrosa,* 1943), de Lewis Milestone, dramatización de los tiempos de guerra en Noruega. *Enviado especial* (*Foreign Correspondent,* 1940), de Alfred Hitchcock, no fue, ciertamente, una de las mejores películas de espías del periodo, mientras que *Desde que te fuiste* (*Since You Went Away,* 1944), una producción de Selznick dirigida por John Cromwell, resultó el más conmovedor e inteligente de los filmes dedicados a la vida diaria de los familiares de los combatientes en el frente. La guerra de Corea estaba demasiado lejos, era demasiado pequeña y se

entendía demasiado mal para producir muchos largometrajes bélicos significativos durante ese periodo, aunque posteriormente se realizó un emocionante y reflexivo filme sobre ella y sobre los conflictos armados en general, *Los puentes de Toko Ri* (*The Bridges at Toko-Ri*, 1954), de Mark Robson. Pero, en la década de los cincuenta, la guerra podía ser tanto una fuente para la comedia como para la tragedia, como pone de manifiesto la ruda *Traidor en el infierno* (*Stalag 17*, 1953), película sobre los prisioneros de guerra en la Segunda Guerra Mundial dirigida por Billy Wilder.

Los años posteriores a estas guerras aportaron la necesaria distancia para esquivar el nacionalismo y condenar la guerra en general, especialmente a la luz de la Guerra Fría y la aparente locura de las dos potencias mundiales involucradas en ella. Como resultado de esta actitud aparecieron tres filmes contra la guerra que hoy han alcanzado un *status* clásico: *El puente sobre el río Kwai* (*The Bridge on the River Kwai*, 1957), dirigida por David Lean, y dos títulos dirigidos por Stanley Kubrick, *Senderos de gloria* (*Paths of Glory*, 1957), y la devastadora sátira *Teléfono rojo, ¿volamos hacia Moscú?* (*Dr. Strangelove; or, How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1963). Pero la guerra siguió constituyendo un buen tema para el cine de espectáculo, sobre todo si el tratamiento parecía histórico y aséptico, como en la producción de Darryl F. Zanuck *El día más largo* (*The Longest Day*, 1962). Al mismo tiempo, *La gran evasión* (*The Great Escape*, 1963), de John Sturges, demostró que las películas de prisioneros de guerra todavía podían resultar excitantes por razones que nada tenían que ver con las políticas. La impopularidad de la guerra de Vietnam no supuso un obstáculo para que películas sobre la Segunda Guerra Mundial como *Doce del patíbulo* (*The Dirty Dozen*, 1967), de Robert Aldrich, obtuvieran un gran éxito, dado que no tenían nada que ver con la guerra en la que los EE.UU. estaban en aquel momento involucrados. Pero, cuando John Wayne decidió exaltar el espíritu nacional a propósito de la guerra de Vietnam con *Boinas verdes* (*The Green Berets*, 1968), el resultado fue un desastre sin paliativos. Hubo que esperar la finalización del conflicto para que la guerra de Vietnam y su impacto en los EE.UU. se afrontaran cinematográficamente, en primer lugar a través del dolor y el sufrimiento mostrados por *El regreso* (*Coming Home*, 1978), de Hal Ashby, y *El cazador* (*The Deer Hunter*, 1978), de Michael Cimino. Con posterioridad, los superhéroes del cine hollywoodiense volvieron a la lucha y dieron la victoria de la guerra de Vietnam al bando americano, aunque *Platoon* (1986), de Oliver Stone, nos puso ante los ojos un examen más sombrío del conflicto. Por desgracia, la política y el gusto del público han hecho que el cine bélico sea un género popular en los EE.UU. aun cuando el país no se encuentre, en apariencia, involucrado en conflicto alguno, sea con el objeto de reafirmar valores humanos, como en *Tiempos de gloria* (*Glory*, 1989), dirigida por Edward Zwick, sea con el fin de crear suspense y drama, como en *Marea roja* (*The Crimson Tide*, 1995), de Tony Scott, sea para excitar los instintos más violentos y primitivos que habitan en nosotros. *Véase* **género.**

cine bélico *Sin novedad en el frente* (1930), de Lewis Milestone, protagonizada por Lew Ayres, muestra gráficamente los horrores de la guerra.

■ **cine carcelario** Género cinematográfico que trata del tema del confinamiento en una cárcel. Dicho asunto ha sido frecuente y eficazmente reflejado en el cine, quizá porque la imagen en la pantalla está atrapada dentro del encuadre y quizá porque la propia sensación de encierro que el público siente en las salas de cine tiene concomitancias con la sensación de sentirse atrapados que experimentan los personajes. Existen dos clases de filmes carcelarios, los de criminales y los de prisioneros de guerra. Dentro del primer grupo, cabe destacar películas como *The Big House* (*El gran edificio*, 1930), de George Roy Hill, y *Soy un fugitivo* (*I Am a Fugitive from a Chain Gang* (1932), de Mervyn LeRoy y, dentro del segundo, obras como *El puente sobre el río Kwai* (*The Bridge on the River Kwai*, 1957), de David Lean, y *La gran evasión* (*The Great Escape*, 1963), de John Sturges.

cine carcelario Paul Muni es una víctima de la injusticia en *Soy un fugitivo* (1932), de Mervyn LeRoy.

■ **cine de acción** Película que presenta gran cantidad de acción con un mínimo desarrollo de los personajes, como es el caso de la mayoría de las películas del Oeste o de gángsteres.

■ **cine de atracciones** El objetivo del cine de los primeros tiempos, a diferencia del que vendría posteriormente, no consistía en implicar al espectador en una narración de ficción o en seducirle para que se identificara con un personaje, sino en provocarle un impacto merced a una serie de escenas o acciones llamativas. Se trataba de un cine que ponía el énfasis más en su propio exhibicionismo que en el voyeurismo del espectador. Esta denominación, acuñada por el estudioso de cine Tom Gunning, proviene del montaje de atracciones de Eisenstein, de las atracciones de espectáculos contemporáneos como los circos ambulantes y los carnavales en los que el cine se inspiró y en la evidente interacción entre película y espectador. La película de los hermanos Lumière *La salida de los trabajadores de la fábrica Lumière* (*La sortie des ouvriers de l'usine Lumière*, 1895) o la producción de Edison *Electrocuting an Elephant* (*Electrocución de un elefante*, 1903), citadas por Gunning, constituyen ejemplos de este tipo de cine.

■ **cine de casquería** Cualquier filme perteneciente a un tipo de películas de terror producidas en los últimos años que muestra el despedazamiento de seres humanos. Todas las películas de *Viernes 13* entran en esta categoría. *Véase* **cine de psicópatas** y **cine sanguinolento.**

■ **cine de catástrofes** Películas que presentan grandes dosis de violencia y devastación, a menudo causadas por alguna catástrofe natural, que afectan a un gran número de personas y a su entorno físico. Este tipo de filmes generalmente cuenta con una trama y con unos personajes muy poco desarrollados, y se basa en la sucesión de un acontecimiento terrible tras otro. Desde el punto de vista de la industria del cine, constituyen un medio de desplegar toda la destreza técnica de la que es capaz a través de los efectos especiales. En los EE.UU., el cine de catástrofes suele gozar de gran popularidad durante periodos de gran tensión nacional, quizá, como a veces se ha sugerido, porque ofrecen una vía de escape para un público agobiado. Cabe apuntar también más razones, por ejemplo, el hecho de que brindan a los espectadores un medio de desahogar sus frustraciones y de apaciguar sus propios miedos, contemplando no sólo cómo se desatan las fuerzas destructivas sobre otros, sino también, en última instancia, cómo resultan detenidas. En los años de la Gran Depresión, el público gastaba el poco dinero que tenía en ver los estragos causados de forma natural en películas como *Los últimos días de Pompeya* (*The Last Days of Pompeii*, 1935), de Cooper y Schoedsack, *San Francisco* (1936), de W. S. Van Dyke, y *Huracán sobre la isla* (*The Hurricane*, 1937), de John Ford. En la década de los cincuenta, Japón produjo un gran número de películas, como *Kaijû o Gojira (Godzilla, el rey de los monstruos*, 1956) o *Chikyu Boeigun* (*Defensa de la tierra*, 1957), ambas de Inoshiro Honda, que parecen pertenecer menos al género de terror o de ciencia ficción que al cine de catástrofes. En estas obras, los traumas de Hiroshima y Nagasaki se reviven mediante la continua representación de la destrucción de Tokyo. También resultan de interés las películas de catástrofes americanas de la década de los setenta, que parecen

cine de catástrofes Una escena realista de *San Francisco* (1936), dirigida por W. S. Van Dyke.

surgir como respuesta a la todavía reciente guerra de Vietnam y al desencanto político y social de aquellos años. Esta serie se inició con *La aventura del Poseidón* (*The Poseidon Adventure*, 1972), producida por Irwin Allen y dirigida por Ronald Neame, e incluye otra película del mismo productor, *El coloso en llamas* (*The Towering Inferno*, 1974), dirigida por John Guillermin y por el propio Allen. Un filme más reciente encuadrado dentro de este género y que obtuvo un gran éxito fue *Twister* (1996), de Jan de Bont.

■ **cine de ciencia ficción** Las películas de ciencia ficción pueden considerarse un subgrupo de las películas de género fantástico, es decir, de filmes que abordan mundos improbables o aparentemente imposibles, aunque este subgrupo extiende los límites de lo posible y otorga un aura de autenticidad científica a los acontecimientos y a la realidad que crea. Quizá sea el hecho de que actualmente la ciencia esté haciendo real lo improbable y lo aparentemente imposible lo que hace que las películas de ciencia ficción sean un producto muy importante de nuestra cultura contemporánea. Hay quien defiende que la narrativa y el cine de ciencia ficción presentan una visión futurista basada en una extrapolación de nuestro mundo contemporáneo. Desde esta perspectiva, los filmes de viaje espaciales aíslan los esfuerzos modernos por viajar en el espacio y proyectan su posible desarrollo en el futuro, mientras que películas como *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973), de Richard Fleischer, o *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, extrapolan el deterioro medioambiental de nuestros días y nos muestran el resultado final de la polución y del crecimiento incontrolado de la población en sus fantasías acerca del futuro. Sin embargo, es esta combinación de lo real y lo improbable, de las tendencias del presente llevadas hasta sus últimas y aparentemente imposibles consecuencias, lo que provoca nuestra creencia en estas películas, así como nuestro temor.

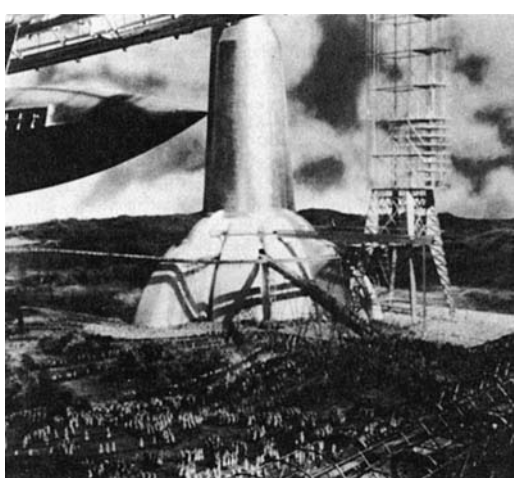
La capacidad tecnológica del cine para hacer visible en la pantalla los acontecimientos imposibles de nuestras fantasías han hecho que las películas de ciencia ficción resultaran populares desde los primeros tiempos del cine mudo. Lo curioso es que estos filmes hayan tendido a aparecer en oleadas, como si surgieran cada cierto tiempo para satisfacer alguna necesidad cultural inmediata. De ahí que no contemos con un número suficiente de películas de ciencia ficción que nos permitan considerarlas como un género autosuficiente. Por otra parte, el cine de terror, que a veces parece ser congénere del cine de ciencia ficción, ha florecido de modo más consistente y con mayor prolijidad. Una razón puede ser que el mundo fantástico del cine de terror trata más directamente de nuestras ansiedades y temores profundos, creando un mundo de pesadilla que simboliza el terror que se esconde dentro de nosotros, mientras que las películas de ciencia ficción provocan emociones que tienen que ver con nuestra actitud ante la ciencia y ante nuestras preguntas sobre realidades externas. Desde luego, en ocasiones ambos tipos de filmes parecen solaparse: películas de terror como *El enigma... de otro mundo* (*The Thing*, 1951), dirigida por Christian Nyby, y su *remake*, realizado treinta años después por John Carpenter, *La cosa* (*The Thing*, 1982), utilizan las convenciones del cine de ciencia ficción, pero sólo como parte de la iconografía de terrores albergados por el hombre, no como un fin en sí mismo, mientras que películas de ciencia ficción como la producción de George Pal de *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, 1953), dirigida por Byron Haskin, o *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, 1956), dirigida por Fred M. Wilcox, hacían uso de monstruos, pero su foco de atención era la fantasía futurista que mostraban al espectador, no los terrores humanos que aquellos monstruos representaban. Incluso el «monstruo del Ello» de *Planeta prohibido* es visualizado mediante energía eléctrica y es un producto de la magia tecnológica.

Las películas de ciencia ficción se remontan a las incursiones realizadas por Méliès en el terreno de lo fantástico durante los primeros años del surgimiento de la nueva forma artística en Francia, entre las que cabe destacar *Le Voyage dans la lune* (*Viaje a la Luna*, 1902) y *Le Voyage à travers l'impossible* (*Viaje a través de lo imposible*, 1904). En los tiempos del cine mudo, las películas sobre viajes espaciales aparecieron de manera periódica: por ejemplo, el filme danés *Das Himmelskibet* (*La nave del cielo*, 1917), la versión británica del relato de H. G. Wells *The first men in the moon* (*Los primeros hombres en la Luna*, 1919), y la alemana *La mujer en la Luna* (*Die Frau im Mond*, 1929), de Fritz Lang. En la era del sonoro, una de las primeras películas que presenta de manera seria un mundo futurista y nos hace pisar el umbral de los viajes espaciales es *La vida futura* (*Things to Come*, 1936), de William Cameron Menzies, una producción británica que verdaderamente puede considerarse el primer largometraje de ciencia ficción que explota con éxito y de forma convincente la propia tecnología del medio cinematográfico. Los seriales de Flash Gordon producidos entre 1936 y 1940 en tres segmentos separados continúan formando parte

de nuestra cultura popular. Dos películas de viajes espaciales que tuvieron un efecto decisivo en los futuros largometrajes de ciencia ficción se realizaron en los años cincuenta: *Cohete K-1* (*Rocketship XM*, 1950), de Kurt Neumann, y la producción de George Pal *Con destino a la Luna* (*Destination Moon*, 1950), dirigida por Irving Pichel. Entre los filmes de viajes espaciales que vinieron después, resultan dignos de mención *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, 1956) de Fred McLeod Wilcox, y el minusvalorado *Robinson Crusoe on Mars* (*Robinson Crusoe en Marte*, 1969), de Byron Haskins. Pero el hito clave en la historia del cine de ciencia ficción es la realización de *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*), dirigida por Stanley Kubrick, que no sólo expandió espectacularmente el potencial de la tecnología cinematográfica para esta clase de películas, sino que hizo de la ciencia ficción un vehículo de expresión poética y de exploración metafísica. La siguiente oleada importante de películas de ciencia ficción se inaugura con *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas, un desarrollo de los avances tecnológicos del filme de Kubrick a los que dota de un aire que participa del cómic y de los cuentos de hadas, y que daría a la ciencia ficción su hito más popular hasta la fecha.

Existe otro grupo de películas de ciencia ficción íntimamente relacionado con el de los filmes del espacio: el de invasores alienígenas. En ellos, el viaje espacial y la hechicería científica pueden resultar muy importantes, pero el foco de atención se centra claramente en las formas alienígenas de vida y en su impacto sobre nuestro mundo. Los seres de otros mundos habían aparecido de forma esporádica en las pantallas hasta que en los años cincuenta el tema alcanzó completo desarrollo, quizá porque las posibilidades reales de viajar en el espacio resultaban más cercanas y habíamos comenzado a temer a invitados no deseados procedentes de otros mundos, pero, sobre todo, porque el peligro nuclear pesaba como una amenaza real, de forma que los invasores del espacio se convirtieron en un símbolo de los misiles y las bombas que podían caer desde el cielo. En la medida en que esos temores no eran psicológicos e individuales, sino reales y sociales, y en que el centro de atención estaba puesto en una ciencia y una tecnología que inspiraban temor, estas películas pertenecían al cine de ciencia ficción antes que al de terror. De hecho, parece que fue la improbabilidad de los elementos de ciencia ficción lo que permitió que el público aceptara, a nivel inconsciente, la posibilidad de la destrucción nuclear veladamente sugerida por los acontecimientos mostrados en estos largometrajes. La primera y una de las mejores de estas películas, *El enigma... de otro mundo* (*The Thing*, 1951), ciertamente parece integrar una historia de terror con una fantasía de ciencia ficción. En *Ultimátum a la tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951), de Robert Wise, las tornas cambiaban cuando el extraterrestre venía a advertirnos de que cambiáramos nuestros esquemas de destrucción en masa y con amenazarnos con la extinción si no lo hacíamos. Compárese ese mensaje con el infierno desatado dos años después desde los cielos por los invasores marcianos en *La guerra de los mundos* (*The War of the Worlds*, 1953), o por la devastación desatada desde las alturas por los japoneses contra su propio país, más próxima a la masacre nuclear sufrida por ellos mismos, en *Chikyu Boeigun* (*Defensa de la tierra*, 1957), dirigida por Inoshiro Honda. El número de estas películas tendió a disminuir en la década de los sesenta, aunque debe mencionarse *Village of the Damned* (*El pueblo de los malditos*, 1960), de Wolf Rilla, y *The Day of the Triffids* (*El día de los trífidos*, 1962), de Steve Sekely, ambas basadas en novelas de John Wyndham. Al triunfo de los marcianos en *The Day Mars Invaded the Earth* (*El día que Marte invadió la tierra*, 1962), dirigida por Maury Dexter, le siguieron los amistosos visitantes alienígenas de *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977) y *E.T., el extraterrestre* (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, 1982), ambas de Steven Spielberg.

Un tercer grupo importante de películas de ciencia ficción, que a veces puede incluir viajes espaciales o alienígenas, retrata básicamente una



cine de ciencia ficción *La vida futura* (1936), de William C. Menzies, una producción británica que anticipa las películas de ciencia ficción del presente.

sociedad futura, el modo en que sería el mundo si ciertas tendencias de nuestra sociedad presente siguieran desarrollándose, pero es un mundo que fascina debido a su extrañeza y a sus diferencias respecto de la realidad en que vivimos. Sin duda, el ejemplo más importante de esta clase de películas en los tiempos del cine mudo fue *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927), de Fritz Lang, cuyo mensaje político parece menos importante que el espectáculo visual. *La vida futura* (*Things to Come*, 1936), a pesar del lanzamiento de la nave espacial del final, también pertenece a este grupo. El mejor de los filmes en los que han aparecido máquinas del tiempo capaces de transportar a la gente al pasado o al futuro es la versión de la novela de H. G. Wells *La máquina del tiempo* dirigida por George Pal, *El tiempo en sus manos* (*The Time Machine*, 1960). *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, 1968), de Franklin J. Schaffner, también nos lleva al futuro, aunque no a uno demasiado lejano. En general, a los mundos futuros no les suele ir bien, convirtiéndose en un paisaje conveniente para todos nuestros temores derivados de la realidad presente. Sin embargo, tanto *THX 1138* (1970), de George Lucas, como *La fuga de Logan* (*Logan's Run*, 1976), dirigida por Michael Anderson, traen de vuelta a sus protagonistas desde el mundo estéril del futuro a la naturaleza. *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, aunque quizá no totalmente lograda en lo que respecta a su relato de caza y captura, se ha convertido en un filme de culto, en especial por su impresionante dimensión visual, al crear un mundo futurista que parece tan profético como inevitable, y también por su utilización simbólica y provocativa de la figura del *cyborg*, híbrido de hombre y máquina.

Como el cine de terror, las películas de ciencia ficción parecen haber perdido en cierta medida su autonomía y haberse mezclado con elementos de otros tipos de cine, dando lugar a una amalgama propiamente contemporánea. Ya habíamos hablado del caso de *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), una película de ciencia ficción de terror, y de *Blade Runner*, un filme de ciencia ficción de detectives. Largometrajes como *Robocop* (1987) y *Desafío total* (*Total Recall*, 1990), ambas de Paul Verhoeven, nos invitan a conocer mundos futuros, pero que satisfacen las mismas ansias de acción y de violencia que se han convertido en el bastión principal del cine moderno en general. *Véase* **cine de terror, cine fantástico** *y* **género.**

■ **cine de detectives** Películas policiacas que tratan específicamente de las experiencias de un investigador privado, como el Sam Spade de Dashiell Hammet interpretado por Humphrey Bogart en *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941), dirigida por John Huston, o el Philip Marlowe de Raymond Chandler, interpretado también por Humphrey Bogart en *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1946), dirigida por Howard Hawks. El duro, antisocial e incorruptible detective privado se ha convertido en un mito especialmente popular del cine americano, quizás únicamente superado por el vaquero. Como éste, el detective privado representa los valores de la independencia, la fuerza y, con todo, la inocencia, tan admirados en los EE.UU. *Véase* **cine negro** *y* **cine policiaco.**

■ **cine de espectáculo** Largometraje con un alto coste de producción que ofrece un opulento festín visual, con vistosos paisajes, grandes masas de gente y acción emocionante. Cecil B. DeMille realizó un gran número de películas de este tipo, incluyendo sus dos versiones de *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, 1923 y 1956). Aunque estas películas ponen frecuentemente el énfasis en la sofisticación o exoticidad de épocas pasadas y en el carácter emocionante de determinados episodios históricos, a veces se consiguen las dosis de espectáculo adecuadas en escenarios contemporáneos, como sucede en *El mayor espectáculo del mundo* (*The Greatest Show on Earth*, 1952), largometraje sobre el mundo del circo dirigido por DeMille que ganó el Oscar a la mejor película en 1952. *Véase* **cine épico.**

■ **cine de espías** Películas que ponen todo el énfasis en las actividades de espionaje de agentes secretos extranjeros y en su descubrimiento. En parte subgénero del cine policiaco, el cine de espías se distingue dentro de ese grupo por su temática política y su mayor grado de reflexión sobre la situación mundial. Este tipo de cine suele incrementar el sentido de participación y la ansiedad del público del país sugiriendo amenazas para la seguridad de la nación. A veces estas películas están basadas en hechos reales y filmadas en un estilo semidocumental, como sucede con *La casa de la calle 92* (*The House on 92nd Street*, 1945), producida por Louis de Rochemont y dirigida por Henry Hathaway, que emplea algunas técnicas de la serie de documentales del mismo productor realizadas bajo el nombre genérico de *March of Time*. Sin embargo, los *thrillers* de espías suelen ser también una excusa para la fantasía y el entretenimiento. Hitchcock dirigió algunas agradables películas románticas de este estilo, sobre todo *Treinta y nueve escalones* (*The Thirty-*

Nine Steps, 1935) y *Alarma en el expreso* (*The Lady Vanishes*, 1938), aunque también fue capaz de impregnar los romances con notas más serias y sombrías en obras como *La mujer solitaria* (*Sabotaje*, 1936) y *Encadenados* (*Notorious*, 1946).

Tras la Segunda Guerra Mundial y la plétora de películas sobre espías nazis, en la que los héroes de Hollywood luchaban contra la amenaza extranjera en tierra natal, los malos pasaron a ser comunistas en películas abiertamente propagandísticas como *I Was a Communist for the FBI* (*Fui un comunista para el FBI*, 1951), dirigida por Gordon Douglas. El elemento imaginativo de tales películas desembocó en flagrante cine de evasión con los muy cuidados pero violentos y eróticos *thrillers* de James Bond, los mejores de los cuales estuvieron protagonizados por Sean Connery y comenzaron con *Agente 007 contra el Dr. No* (*Dr. No*, 1962), dirigida por Terence Young. De esta saga emergieron numerosas imitaciones, y algunas fueron mucho más sutiles y sofisticadas que los originales, en especial *Ipcress* (*The Ipcress File*, 1965), protagonizada por Michael Caine y dirigida por Sidney J. Furie. Pero, prácticamente al mismo tiempo, comenzaron a aparecer una serie de películas carentes de sofisticación y que constituían la prueba del terror del público ante la inhumanidad de los dos bandos de la Guerra Fría, la primera de las cuales, *El espía que surgió del frío* (*The Spy Who Came in from the Cold*, 1966), dirigida por Martin Ritt, sigue siendo una de las más impresionantes. Con el final de la Guerra Fría, el cine de espías parece haber quedado reducido por entero a la categoría de cine de evasión, como ocurre con *Mentiras arriesgadas* (*True Lies*, 1994), de James Cameron.

■ **cine de estreno** Sala que exhibe una película durante su estreno en primicia; en las grandes ciudades de los EE.UU., puede que el filme, en esta fase inicial de exhibición, únicamente se proyecte en una sala. *Véase* **exhibición** *y* **sala de cine.**

■ **cine de evasión** Cualquier película que ofrece una historia, unos personajes o un escenario distinto pero lo suficientemente convincente como para librar a los espectadores de cualquier tipo de consciencia de su propia existencia y de sus problemas, implicándolos intensamente en el mundo de la película. Este tipo de obras evitan las luchas a las que todos nos tenemos que enfrentar en nuestras vidas y manejan los conflictos en gran parte en términos de complicaciones narrativas sencillas, centrándose en personajes que no son complejos pero que resultan atractivos. La aplicación del término a diversas películas a veces se refiere a los espectadores, pero muchas historias de aventuras y comedias tienen claramente una naturaleza de evasión. *El hombre que pudo reinar* (*The Man Who Would Be King*, 1975), de John Huston, constituye un excelente ejemplo del tipo de evasión que una película puede ofrecer sin merma alguna de calidad.

■ **cine de ficción** Culaquier película con hechos y personajes imaginarios. El término generalmente se aplica a la mayoría de los largometrajes y las películas comerciales. Muchas películas de ficción utilizan lugares reales; algunas pueden incorporar a la historia personas y hechos reales, aunque la recreación que se hace de ellos es en gran medida ficticia. Algunas películas de ficción intentan crear un aura de verdad y verosimilitud empleando un estilo cinematográfico documental, pero esto no altera la naturaleza ficticia de la obra. Los puristas sostienen que hasta los documentales son obras de ficción, ya que el mero acto de seleccionar lo que se incluye en la película, la situación no natural de la propia filmación y el montaje de la obra crean un mundo que sólo existe en la pantalla y que ya no se parece a la realidad que supuestamente presenta. Sin embargo, se deberían juzgar las intenciones de la obra y ver que las películas de ficción que se realizan básicamente para entretener son muy diferentes de los documentales que utilizan el tema y las técnicas fundamentalmente para mejorar la comprensión del espectador de algún aspecto real del mundo que hay fuera de la sala de cine.

■ **cine de gángsteres** Género bien definido del cine americano que traza la ascensión y caída de un gángster, que puede ser ficticio o estar basado en alguna persona conocida. La gente siempre ha estado interesada en este tipo de vidas debido a que permiten emociones vicarias: todos queremos dar rienda suelta a nuestra hostilidad o furia, y todos queremos triunfar sobre el mundo que nos rodea. Asociándonos con estas figuras criminales, podemos sentir este poder durante un breve periodo de tiempo, mientras que, a la vez, nuestro sentido de lo moral puede quedar satisfecho cuando se castiga a estas personas malvadas. Las historias sobre criminales también resultan apropiadas para el cine, al ofrecer una buena cantidad de acción, color y suspense.

Estas historias nacieron antes incluso de la época de Robin Hood y, durante la extensión de la alfabetización, adoptaron la forma de narraciones o memorias ficticias de figuras reales. Las actividades criminales provocadas por la prohibición

fueron el tema de varias películas de gángsteres de éxito durante la época del cine mudo, a saber, *La ley del hampa* (*Underworld*, 1927), de Josef Von Sternberg, y *La horda* (*The racket*, 1928), de Lewis Milestone. Pero la película de gángsteres moderna realmente comienza con la llegada del sonido, concretamente con *Hampa dorada (Little Caesar*, 1930), de Mervyn LeRoy, *El enemigo público* (*The Public Enemy*, 1931), de William A. Wellman, y *Scarface, el terror del hampa (Scarface*, 1932), de Howard Hawks, películas que establecieron los patrones para futuras obras con su violencia, su escenario urbano y sus tipos de personajes criminales. Las protestas públicas contra una aproximación un tanto favorable y envuelta de *glamour* a este tipo de figuras produjeron un aluvión de películas sobre la acción policial en las que, simplemente, dieron a los mismos intérpretes protagonistas pistolas para defender la causa de la justicia. Pero también se produjeron retratos mucho más condenatorios de gángsteres en películas como *Dillinger* (1945), dirigida por Max Nosseck. Un desarrollo posterior fue el enfoque psicológico sobre el criminal en películas como *Al rojo vivo* (*White Heat*, 1949), de Raoul Walsh, en la que James Cagney interpreta el papel de un criminal psicópata con un grave complejo de Edipo.

La década de los cincuenta, un periodo que, al igual que los años de guerra, vio los acontecimientos en blanco y negro, ofreció criminales depravados y malvados, como en *Baby Face Nelson* (1957), de Don Siegel. Pero en la década siguiente el resentimiento contra las clases dirigentes y los valores culturales tradicionales llevó a retratos de gánsteres que eran mucho más complejos y atractivos y que parecían tan víctimas del pecado como pecadores. Un buen ejemplo de este tipo de películas es *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, 1967), de Arthur Penn, una película de gánsteres rural en la que se cambia el paisaje urbano por el campo norteamericano durante los años de la Depresión. Robert Altman siguió el mismo camino en *Thieves Like Us* (1974; *Ladrones como nosotros*), siete años después. Es evidente que hay una complejidad y una simpatía similares en el retrato de los gánsteres en *El padrino* (*The Godfather*, 1972), de Francis Ford Coppola, pero la película también refleja el creciente resentimiento del público contra el crimen organizado y las grandes organizaciones de todo tipo. Se establecen frecuentemente paralelismos entre la Mafia y los grandes negocios, y con más énfasis incluso en la secuela de Coppola *El padrino II* (*The Godfather: Part II*, 1974).

cine de gángsteres Edward G. Robinson en *Hampa dorada* (1930), de Mervyn LeRoy, la primera película sonora importante de este género.

Las partes I y II de *El padrino*, sobre todo debido a la genialidad con la que están dirigidas e interpretadas, influyeron en diversas películas posteriores, pero todavía parecen seguir sin ser superadas. Oliver Stone utilizó la forma de la pareja de gánsteres de forma explosiva y satírica en *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994), pero únicamente para atacar la fascinación por lo criminal tanto por parte de los medios de comunicación como por parte del público, mientras que Quentin Tarantino, tanto en *Reservoir Dogs* (1992) como en la aclamada *Pulp Fiction* (1994), creó dos películas violentas y astutas que parecen celebrar el género de gánsteres escindiéndolo del mundo exterior al cine. *Véase* **cine negro** *y* **género.**

■ **cine de las nuevas tecnologías** Películas experimentales contemporáneas que utilizan tecnología moderna como la de la informática, el láser, la holografía y el sintetizador. Gene Youngblood, en su libro *Expanded Cinema* (1970), afirma que este tipo de películas deben considerarse como parte de nuestro entorno y como un medio de expandir nuestra conciencia de la existencia contemporánea.

■ **cine de lo cotidiano** Películas que crean la ilusión de tratar sobre gente y cosas corrientes de manera naturalista y no teatral, como si la cámara estuviera allí únicamente para grabar y mostrar los hechos que acontecen delante del objetivo. Para el guionista neorrealista Cesare Zavattini, la película perfecta sería la que mostrara una hora y media seguida de la vida de un individuo, sin trama, ni actores ni acontecimientos extraordinarios. Para Zavattini, la dignidad de la vida cotidiana resulta lo suficientemente atractiva. *Umberto D* (1952), filme neorrealista que escribió junto con su director, Vittorio De Sica, se ajusta a ese modelo tanto como una pe-

lícula de ficción lo puede hacer. Al igual que *Umberto D* y el resto de películas del neorrealismo, el cine de lo cotidiano trata de la vida de la gente común que no tiene nada de excepcional. La tendencia al realismo, a permitir que la cámara cree la ilusión de mirar la realidad como a través de una mirilla, ha formado parte del cine desde sus comienzos, empezando por las actualidades de los hermanos Lumière. Ejemplos especialmente destacables de este tipo de cine es la trilogía de *Apu*, del realizador Satyajit Ray, formada por *Pather Panchali* (*La canción del camino*, 1955), *Aparajito* (*El invicto*, 1956) y *Apur Sansar* (*El mundo de Apu*, 1959), un convincente y natural retrato de la vida en un pueblo bengalí, influido por el neorrealismo. *Véase* **neorrealismo** *y* **realismo.**

■ **cine de misterio** Tipo de cine al que a veces se considera un género en sí mismo y que se centra en el descubrimiento gradual y cargado de suspense del autor de un crimen o de una serie de crímenes (que generalmente implican el asesinato) y en las causas de estos actos criminales. El cine ha tendido a enfatizar a la persona que resuelve el misterio hasta tal punto que muchos críticos prefieren situar este tipo de obras en la categoría genérica del cine policiaco; por ejemplo, cualquiera de las películas de *El hombre delgado* (*The Thin Man*) de los años treinta y cuarenta o las películas policiacas protagonizadas por un detective duro como *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941), dirigida por John Huston, muestran un énfasis de este tipo. También hay varias obras de este tipo a las que muy bien podría catalogarse dentro del cine de terror, como, por ejemplo, *Las diabólicas* (*Les Diaboliques*, 1954), de Henri-Georges Clouzot, y *Psicosis* (*Psycho*, 1960), de Alfred Hitchcock. No obstante, con todo, podemos incluir estas obras en una categoría general llamada «cine de misterio», que tiene las siguientes características: la comisión de un crimen o una serie de crímenes, la investigación para descubrir al criminal y las causas de estos actos ilegales y el descubrimiento tanto del culpable como de sus motivaciones.

El cine de misterio se remonta a obras mudas como *Una noche misteriosa* (*One Exciting Night*, 1922), de Griffith, *El murciélago* (*The Bat*, 1926), de Roland West, y *El legado tenebroso* (*The Cat and the Canary*, 1927), de Paul Leni, estas dos últimas basadas en obras teatrales. El tipo de cine de misterio policiaco también es evidente en las numerosas versiones cinematográficas mudas de Sherlock Holmes realizadas tanto en los EE.UU. como en otros países. También podríamos incluir entre las películas mudas de misterio películas de terror tan periféricas como la versión de «El corazón delator» de Poe en *La conciencia vengadora* (*The Avenging Conscience*, 1914), de Griffith, y *La casa del horror* (*London After Midnight*, 1927), de Tod Browning, con Lon Chaney. Las películas habladas comenzaron casi inmediatamente con versiones de obras de misterio procedentes del teatro, como *The Terror* (*El terror*, 1928), de Roy Del Ruth, de Warner Brothers, una adaptación de la obra teatral de Edgar Wallace, y *The Thirteenth Chair* (*La silla número trece*, 1929), de Tod Browning; con películas de misterio policiacas, con investigadores privados procedentes de la narrativa de ficción como Philo Vance en *The Bishop Murder Case* (*El caso criminal de «Bishop»*, 1929) y *¿Quién la mató?* (*The Canary Murder Case*, 1930) y con películas de terror-misterio, como *El doctor X* (*Dr. X*, 1932), dirigida por Michael Curtiz, y *El caserón de las sombras* (*The Old Dark House*, 1932), de James Whale. Desde este momento, estos tres tipos de películas de misterio se hicieron en grandes cantidades: sólo en la segunda categoría figuraban películas que incluían a detectives como Ellery Queen, Nick Carter, Bulldog Drummond, Sam Spade, Philip Marlowe y Hercule Poirot. *Laura* (1944), de Otto Preminger, dio un nuevo impulso al cine de misterio con su inteligente mezcla de romance y misterio, su hábil montaje y su obsesionante tema musical principal. Tres evoluciones importantes que comenzaron aproximadamente en este periodo fueron la mezcla de comedia y misterio; por ejemplo, esas obras británicas que utilizaban a figuras idiosincrásicas de detectives, como la serie de películas con Margaret Rutherford interpretando a la Miss Marple de Agatha Christie; la mezcla de cine negro y misterio, que mostraba una sombría, oscura y perturbadora visión de la naturaleza humana, como *Historia de un detective* (*Murder, My Sweet*, 1944), de Edward Dmytryk, y *Una vida marcada* (*Cry of the City*, 1948), de Robert Siodmak y el cine psicológico de misterio, como, por ejemplo, *Recuerda* (*Spellbound*, 1945) y *De entre los muertos* (*Vertigo*, 1958), de Alfred Hitchcock. *Véase* **cine negro, cine policiaco** *y* **género.**

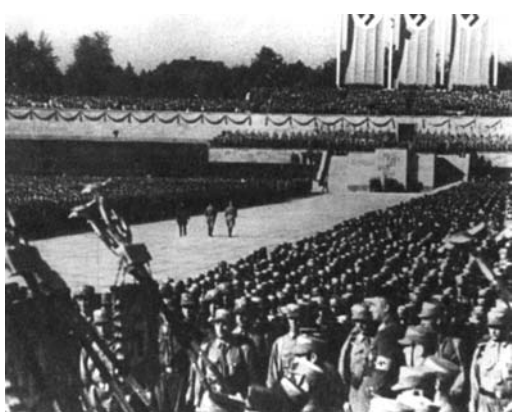
■ **cine de propaganda** Películas realizadas con la intención de persuadir al público de un determinado punto de vista en relación con un tema, frecuentemente de naturaleza política. Aunque estos filmes presentan un punto de vista parcial, a veces emplean un estilo documental, apelando al carácter aparentemente real y fáctico de las imágenes en pantalla y a menudo a una autoritaria voz en *off* para domeñar (salvo que el filme sea insultante-

mente obvio) hasta a su oponente más tenaz. Por este motivo, los gobiernos han utilizado las películas como medios propagandísticos, con el fin de que la conciencia nacional se convierta a la causa, aunque también han funcionado como un arma efectiva para poner al público en contra del pensamiento oficial. La mayoría de largometrajes tiene un mensaje que transmitir al espectador, pero el término «película propagandística» sólo debe aplicarse a un filme cuando su vocación de entretener está casi exclusivamente al servicio de un mensaje determinado. Las películas comerciales a menudo han sido susceptibles de incorporar mensajes propagandísticos, incorporando la política nacional a sus historias y sus personajes, explotando la implicación del espectador y sus respuestas emocionales. A veces, tales largometrajes emplean un estilo documental para convencer al público de su mensaje.

Desde sus albores, el potencial propagandístico del medio cinematográfico no pasó desapercibido. Los noticiarios rodados en los EE.UU., Gran Bretaña, Francia y Alemania durante la Primera Guerra Mundial combinaban filmaciones reales y escenificadas para avivar el orgullo nacional y apoyar la causa militar. También comenzó a explotarse el inmenso valor propagandístico de las películas comerciales: en los EE.UU., por ejemplo, *The Battle Cry of Peace* (*El grito de guerra de la paz*, 1915), de J. Stuart Blackton, protagonizada por Norma Talmadge, apareció para poner en guardia a América frente al peligro alemán, mientras que D. W. Griffith viajó a Inglaterra y realizó *Corazones del mundo* (*Hearts of the World*, 1918), película antialemana de estilo documental, y *The Great Love* (*El gran amor*, 1918), esfuerzo probélico de ficción, para el gobierno británico. Películas como la estadounidense *The Kaiser, the Beast of Berlin* (*El káiser, la bestia de Berlín*, 1918) eran marcadamente propagandísticas. El cine de propaganda del departamento cinematográfico del Comité de Información Pública de los EE.UU. gozó de una amplia distribución. El impulso del cine soviético tras la revolución fue ciertamente propagandístico, pero estas películas en ocasiones poseían suficientes valores técnicos y sensibilidad para ganarse la reputación de constituir logros artísticos relevantes. Los noticiarios y documentales *Kino-Pravda* (*Cine-Verdad*, 1925) de Vertov muestran innovadoras técnicas de cámara y de montaje, mientras que las obras de Eisenstein y Pudovkin en realidad desbordan sus intenciones nacionalistas y son propaganda de la revolución rusa en la misma media en que lo son del espíritu humano.

No obstante, surge un serio problema al considerar las películas de Leni Riefenstahl realizadas para la Alemania nazi, especialmente *El triunfo de la voluntad* (*Triumph des Willens*, 1935) y las dos partes de *Olimpíada* (*Olympia*, 1938). Aunque su vergonzosa exaltación de Hitler, del nazismo y de la raza aria resulta, desde un punto de vista intelectual, insultante para la mayor parte de los espectadores, el puro valor artístico del trabajo de cámara y del montaje sigue siendo impresionante y evocador. El hecho de que la brutalidad de las convicciones políticas que hay detrás de estos filmes esté tan bien escondida los convierte en las películas de propaganda más perfectas que se han realizado. Sin salir de Alemania, el largometraje *Jud Süß* (*El judío Süß*, 1940) impresionó al público anti-semita europeo durante los años de la guerra, aunque la obra nos parece hoy día un claro síntoma de una mentalidad nacionalista patológica. Quizá las películas de propaganda más impresionantes que aparecieron en los EE.UU. en el periodo de entreguerras fueron los dos documentales realizados por Pare Lorentz y patrocinados por la Administración para el Reasentamiento del gobierno para mostrar los intentos del New Deal dirigidos a solucionar los problemas de la nación: *The Plow that Broke the Plains* (*El arado que arrasó las llanuras*, 1936) y *The River* (*El río*, 1937).

Durante la Segunda Guerra Mundial, un gran número de directores de Hollywood realizaron documentales para las fuerzas armadas. Entre este grupo se ha de destacar la serie *Why We Fight* (*Por qué luchamos*, 1942-1945), producida por Frank Capra, y documentales de guerra como *The Battle of Midway* (*La batalla de Midway*, 1942), de John Ford, y *The Battle of San Pietro* (*La batalla de San Pietro*, 1945), de John Huston. Durante los años de guerra, Hollywood produjo muchas películas bélicas y de espías rutinarias, pero también algunos fil-



cine de propaganda *El triunfo de la voluntad* (1935), la turbadoramente poderosa celebración del mitin nazi de Nuremberg de 1934.

mes comerciales destacables con un fuerte componente propagandístico, como *La señora Miniver* (*Mrs. Miniver*, 1942), de William Wyler, y *Watch on the Rhine* (*La guardia del Rin*, 1943), de Herman Shumlin. *Mission to Moscow* (*Misión a Moscú*, 1943), de Michael Curtiz, trató de convencer a América de lo acertado de la nueva alianza con la Unión Soviética contra Alemania, llegando al punto de defender la purga de los juicios estalinistas efectuada en los años treinta; la producción pondría a algunos de sus participantes en notables apuros durante la caza de brujas de finales de la década de los cuarenta y de los cincuenta. El comunismo fue groseramente atacado durante el periodo de posguerra en películas como *I Was a Communist for the FBI* (*Fui un comunista para el FBI*, 1951), de Gordon Douglas, y *Mi hijo John* (*My son John*, 1952), de Leo McCarey.

La implicación de los EE.UU. en el sudeste asiático hizo que apareciera un cierto número de películas propagandísticas. En los cines se proyectó *Boinas verdes* (*The Green Berets*, 1968), dirigida por John Wayne, una encendida defensa de la guerra del Vietnam, mientras que *El regreso* (*Coming Home*, 1978), de Hal Ashby, y *El cazador* (*The Deer Hunter*, 1978), de Michael Cimino, reforzaron el sentimiento público general de repulsa a la guerra. Quizás el documental de propaganda contra la guerra del Vietnam más efectivo y amargo sea *Hearts and Minds* (*Corazones y mentes*, 1974), de Peter Davis. *Véase* **documental.**

■ **cine de psicópatas** Subgénero dentro del cine de terror que se centra en la mutilación y el asesinato de mujeres, generalmente cometidos por un asesino psicópata. Una traducción muy literal del término inglés, *slasher film*, sería «película de acuchillador», mientras que la voz inglesa sinónima *stalker film* podría traducirse como «película de acosador». Tempranos ejemplos de este tipo de largometrajes son *Psicosis* (*Psycho*, 1960), de Alfred Hitchcock, y *El fotógrafo del pánico* (*Peeping Tom*, 1960), de Michael Powell. *Véase* **cine de casquería** *y* **cine sanguinolento.**

■ **cine de terror** Un género de películas que buscan asustar e, incluso, aterrorizar al espectador. El término «terror», que se aplica a todas las películas de este género, hace referencia a una sensación extrema, casi hasta el punto de la repulsión y el asco, provocada por algo espantoso, de manera que el término en sí mismo no es rigurosamente aplicable a las obras clásicas del género realizadas años atrás, aunque ciertamente puede aplicarse con exactitud a algunas de las películas más recientes y más violentas del género. La película de terror nos ofrece la oportunidad de ver toda clase de hechos horrorosos, de sentir un miedo y un terror similares a los de los personajes en la pantalla y, aun así, de gozar de estas sensaciones porque sabemos que sentados, seguros, entre el público, al fin y al cabo no se nos puede hacer ningún daño. En nuestro interior tiene lugar una especie de catarsis, una confrontación con los miedos que existen normalmente en los niveles preconscientes e inconscientes y una detención, al menos momentánea, de los demonios que nos atormentan. En esta experiencia de miedo y terror en una situación segura y en esta catarsis tiene su origen ese placer estético único que produce la película de terror, pero, para conseguirlo, la película debe estar realizada con suficiente talento y tacto como para que no nos sintamos explotados y asqueados. Las películas de terror giran en torno a nuestros miedos a la violencia y a la muerte, pero también en torno a temas que se encuentran al margen del conocimiento y la experiencia humana normales, temas que nos asustan por lo poco que sabemos de ellos. La mayoría de estas películas giran en torno a alguna manifestación de lo desconocido –los muertos, el mundo de los espíritus, la ciencia, el espacio exterior, la locura–, que nos altera, nos perturba y nos amenaza, que hace que, de alguna región de nuestro interior, emerja una ansiedad que no conocemos o no deseamos conocer. Estas películas también nos obligan a enfrentarnos a nuestra «bestia interior», un tema acerca del cual la religión, la moralidad y la razón nos han causado una gran intranquilidad. Las películas de terror, más que satisfacer nuestra naturaleza animal y agresiva, nos obligan a darnos cuenta de y a temer los impulsos y los instintos que habitan en nosotros. Las películas de terror no sólo nos atraen por la vía de la psicología individual, también agotan y satisfacen los miedos evocados desde los niveles políticos y sociales de nuestra existencia, miedos, quizás, a la energía nuclear y la radiación o, incluso, miedos a la opresión y al conformismo.

Siempre se han hecho buenas películas de terror, películas que no nos repugnan ni nos producen asco, que no hieren nuestras sensibilidades, sino que apelan a estos miedos humanos. En la época del cine mudo, se pueden encontrar en Norteamérica obras tan excelentes como *El hombre y la bestia (Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1920), dirigida por John Robertson y protagonizada por John Barrymore, o *El fantasma de la ópera* (*The Phantom of the Opera*, 1926), dirigida por Rupert Julian e interpretada por Lon Chaney. Y se pueden encontrar en Alemania dos importantes películas de terror expresionistas,

El gabinete del Doctor Caligari (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), de Robert Wiene, y *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), de F. W. Murnau. La gran década de las películas de terror norteamericanas durante la época del cine sonoro fue la de los treinta, comenzando por *Drácula* (*Dracula*, 1931), de Tod Browning, y *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931), de James Whale. En estas películas, el expresionismo alemán se alió con la técnica y la tecnología cinematográfica norteamericanas para crear un mundo de pesadilla especialmente evocador e impresionante, con imágenes que aún habitan nuestra imaginación como espectros. Quizá la culminación de los logros de este periodo sea *La novia de Frankenstein* (*The Bride of Frankenstein*, 1935), de James Whale, pero también resultan dignas de admiración películas como *La parada de los monstruos* (*Freaks*, 1932), de Tod Browning, *King Kong* (1933), de Cooper y Shoedsack, y *Satanás* (*The Black Cat*, 1934), de Edgar G. Ulmer. Aunque en los años cuarenta las películas de terror comenzaron a producirse en calidad de películas baratas de serie B, algunas siguieron logrando un nivel excelente. Las más destacables fueron las películas de terror de bajo presupuesto producidas por Val Lewton para la RKO. Éste, con gusto y oficio, supervisó algunas de las películas más inquietantes y poéticas del género, especialmente *La mujer pantera* (*Cat People*, 1942) y *Yo anduve con un zombi* (*I Walked With a Zombie*, 1943), ambas dirigidas por Jacques Tourneur.

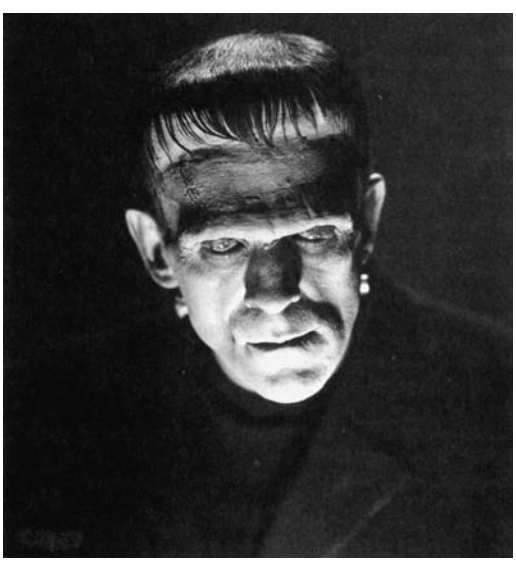
En los años cincuenta aparecieron tres importantes tendencias dentro del género de terror: el tratamiento de inquietudes de la era nuclear en películas apocalípticas japonesas como *Kaijû o Gojira* (*Godzilla, el rey de los monstruos*, 1956), de Inoshiro Honda, primer filme de la serie dedicada al monstruo Godzilla, y en películas norteamericanas sobre mutaciones como *La humanidad en peligro* (*Them*, 1954), de Gordon Douglas; las películas en torno a la paranoia provocada por el comunismo y el maccarthysmo, especialmente *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956), de Don Siegel, y las películas en color de violencia y sexo producidas por los Hammer Studios en Inglaterra. Las mejores películas de la Hammer fueron probablemente dos de las primeras, *La maldición de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957) y *Drácula* (*Dracula*, 1958), ambas dirigidas por Terence Fisher.

Las décadas posteriores fueron un periodo más ecléctico, empezando con la notable *Psicosis* (*Psycho*, 1960), de Alfred Hitchcock, que llevó el abuso de la víctima femenina un paso más allá respecto a películas anteriores y abrió las puertas a la futura explotación y, en Italia, con la imponente película de Mario Bava sobre brujas y vampiros *La máscara del demonio* (*La maschera del demonio*, 1960). Dos historias de fantasmas muy conseguidas fueron *Suspense* (*The innocents*, 1961), de Jack Clayton, y *The Haunting* (1960), de Robert Wise. *El exorcista* (*The Exorcist*, 1973) llevó la demonología y a Satán a una generación del Vietnam deseosa de cargar la responsabilidad del mal en el mundo a una fuerza que no fuera humana. *El exorcista* engendró toda una serie de películas sobre brujería y satanismo, ninguna de ellas tan cinematográficamente ricas como su progenitora. Quizá pueda considerarse a *Carrie* (1976), de Brian De Palma, como una película de brujería, pero, con certeza, es mucho más que eso: una película inteligente y, con todo, aterradora, que explora y desata nuestros miedos sobre la pubertad, la sexualidad, el aislamiento, el tormento, la venganza, los muertos y los poderes telequinésicos en un estilo cinematográfico que es, al mismo tiempo, manipulador y poético.

Un gran número de películas recientes se han ocupado de la violación de mujeres jóvenes, un tema siempre imperante en el cine de terror, pero nunca antes tratado de una forma tan explícitamente violenta y repulsiva. Esta tendencia se ha atribuido a una reacción por parte de cineastas y público a la revolución sexual y al movimiento feminista. Estas explicaciones siempre parecen muy fáciles, pero la cantidad y la popularidad de este tipo de películas sugieren cierta conexión con perturbaciones sociales y culturales. *La noche de Halloween* (*Halloween*, 1978), de John Carpenter, que impulsó este tipo de películas, ahora parece la menos ofensiva por estar tan hábilmente realizada. *El beso de la pantera* (*Cat People*, 1982), de Paul Schrader, basada en la película de 1942 producida por Val Lewton, se puede relacionar con estas películas debido a sus conexiones explícitas entre sexo y violencia. No obstante, la película de Schrader, en lugar de caer en el sensacionalismo, resulta ser un de los filmes de terror más visualmente impresionantes y poéticos de este periodo.

También digna de atención es *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), una película que combina la ciencia ficción y el género de terror, y hace de la primera un medio para enfrentarse con los miedos psicológicos del segundo. Las películas de ciencia ficción y las de terror generalmente han sido dos géneros distintos, pero, desde *El doctor Frankenstein* de James Whale, los dos se han solapado ocasionalmente. Las películas de ciencia ficción pura parecen embellecer la ciencia; las películas de terror de ciencia ficción la hacen parte de lo desconocido tan temido.

Aunque parece haber una abundancia de películas de terror en los últimos años, la gran mayoría han mostrado una realización pobre y han evidenciado un grado demasiado elevado de derivación de obras anteriores. Tanto la serie de *Viernes 13* (*Friday the 13th*, 1980-1989) como la de *Pesadilla en Elm Street* (*Nightmare on Elm Street*, 1984-1991), así como las diversas películas derivadas de estas series, contribuyeron a generar una sensación de fatiga y repetición dentro del género. Una vez que el miedo y el terror se convirtieron en asco y repulsión, fue inevitable que una película intentara superar a la otra en la creación de estas respuestas prestando escasa atención a otras cualidades que habían convertido en obras de arte a las mejores películas de terror. Dejando atrás el estilo gótico y la técnica cinematográfica, los directores de cine sentían ahora una propensión a trasladar las mutilaciones y el sexo a otros tipos de cine. Lo más importante en los últimos años ha sido la descomposición de los géneros clásicos y una nueva amalgamación de elementos de cada uno. Concretamente, el miedo y la repulsión se han trasladado a las películas de misterio y de gángsteres, encontrando un impulso en sus nuevos entornos, más realistas. Ciertamente una película como *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, 1991), de Jonathan Demme, es mucho más perturbadora y terrorífica que cualquiera de las películas de terror convencionales realizadas en los doce años anteriores. *Véase* **fantástico, género** *y* **película de ciencia ficción.**



cine de terror *El doctor Frankenstein* (1931), dirigida por James Whale, con Boris Karloff con el siniestramente célebre maquillaje de Jack Pierce.

■ **cine de vanguardia** El término «vanguardia» hace referencia a la parte de una fuerza armada que va por delante del cuerpo principal. En el campo cinematográfico, el vocablo se aplica a (1) las películas experimentales y no comerciales realizadas en Europa desde 1918 hasta comienzos de los años treinta y (2) a cualquier filme de carácter experimental y no comercial. Si utilizamos el término en un sentido más amplio, que incluya toda clase de películas experimentales, se puede decir que dichas películas «van por delante» en su rechazo de la estructura y de las técnicas narrativas tradicionales de las películas comerciales y en su búsqueda de nuevas formas de experiencias visuales y emocionales. En parte como reacción a su exclusión de los circuitos comerciales, los cineastas de vanguardia han utilizado el cine como un medio de expresión personal, reemplazando la estructura narrativa por sus propios modelos asociativos y a menudo aprovechando métodos de rodaje más baratos y accesibles para oponer su sensibilidad a la naturaleza e inmediatez visual de la imagen cinematográfica. Dentro de las categorías (1) y (2), este tipo de cine se puede subdividir en tres grupos sumamente generales y que se solapan: el de las películas absolutas y abstractas, que intentan explorar la imagen cinematográfica en su dimensión temporal y espacial, mediante el uso de formas no figurativas; el de las películas surrealistas, que conservan las imágenes del mundo real para expresar, de manera no realista, estados psicológicos y emocionales, y que, a menudo, buscan explorar el inconsciente por medio de los sueños y la fantasía, y el de las películas que consisten en impresiones subjetivas del mundo exterior, transmitiendo visiones y reacciones internas ante lugares reales en virtud de la flexibilidad espacio-temporal de la imagen cinematográfica.

Una historia del cine de vanguardia internacional tendría que tomar en consideración los siguientes periodos y grupos: (a) los cineastas «absolutos» alemanes de la década de los veinte, especialmente Richter y Eggeling; (b) el cine experimental francés de los años veinte y comienzos de los treinta, en el que se incluyen tanto las obras dadaístas de René Clair, Fernand Léger y Man Ray como las películas surrealistas, la más famosa de las cuales es *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1928), de Salvador Dalí y Luis Buñuel; (c) obras impresionistas como *Rien que les Heures* (*Nada más que las horas*, 1926), de Alberto Cavalcanti, y *À propos de Nice* (*A propósito de Niza*, 1930), de Jean Vigo; (d) el cine estadounidense de vanguardia, desde las películas de Maya Deren hasta llegar al Nuevo Cine Americano, que floreció a mediados de la década de los años cincuenta y perduró hasta finales

de los años setenta, con obras como las de Stan Brakhage, Kenneth Anger, Andy Warhol, Jonas Mekas y Shirley Clarke; (e) lo que Paul Adams Sitney llamó «cine estructural», un tipo de obras no figurativas y autorreflexivas centradas en el propio medio fílmico, con Michael Snow, George Landow y Hollis Frampton como figuras clave y (f) el cine de vanguardia posestructural. El cine de vanguardia se ha diversificado mucho en los últimos veinte años, aunque es posible identificar películas que presentan similitudes entre sí, por ejemplo, en función de su naturaleza política, de su sensibilidad hacia la orientación sexual o la cuestión de género y la pertenencia a un grupo étnico, o de su respuesta frente a la cultura de masas. Un tipo reciente de cine de vanguardia, conocido con el nombre de «Nueva Narrativa», ha surgido como reacción al cine estructural. En él encontramos películas a las que se ha denominado «nuevo cine sonoro», que tienen su fuente de inspiración en la teoría cinematográfica, por ejemplo *Riddles of the Sphinx* (*Los enigmas de la esfinge,* 1977), de Laura Mulvey y Peter Wollen, así como filmes *punk* inspirados en las películas de Hollywood de serie B. No cabe duda de que el descenso de la financiación pública y privada, así como la escasez de lugares de exhibición, han tenido un impacto negativo en este tipo de cine. En este contexto, el surgimiento del videoarte resulta significativo: la accesibilidad de la tecnología de vídeo permitió una forma más práctica y menos cara de crear y mostrar un arte de la imagen en movimiento, volviendo asimismo disponible la inserción de efectos visuales que antes suponían un elevado coste. *Véase* **cine estructural, cine *underground,* dadaísmo, Nuevo Cine Americano, película absoluta, película abstracta** *y* **surrealismo.**

■ **cine del Oeste** Género cinematográfico popular desde los albores del nacimiento del cine que se nutre de la historia y las leyendas de la zona oeste de los EE.UU., especialmente de las de finales del siglo XIX. Aunque el Oeste ha constituido la materia poética de innumerables novelas, tales obras han resultado influidas por el medio cinematográfico, en gran medida responsable de las convenciones, los temas y la iconografía de ese universo. El *western*, en mayor medida que cualquier otro género cinematográfico y que cualquier otra forma creativa, ha encarnado la historia cultural de América y ha servido para moldear la imagen que esa nación tiene de sí misma, al crear un mundo de expansibilidad y esperanza, en el que el vasto y salvaje paisaje resulta indicativo de la independencia y las potencialidades inherentes a sus habitantes. Aunque este lugar está lejos de la asfixiante realidad y de las restricciones sociales de la civilizada zona este del país, la gente que vive allí, en lucha contra la tierra inculta, contra los indígenas y contra los forajidos y su rampante individualismo, ha creado un código ético personal que afirma su propia dignidad e independencia sin renegar de su responsabilidad y sin ponerla en manos de otros. No obstante, incluso en un mundo tan sumamente liberador, las figuras de la civilización –el granjero, el pueblo, el sistema de ley y orden que no conoce excepciones– ejercen su atractivo; de hecho, la renuncia final a este tipo de vida resulta parte inherente de los propios filmes que la celebran. Aunque el cine del Oeste ha establecido su propio código de convenciones (sus personajes característicos, como el héroe independiente, el forajido ataviado de negro y la atractiva maestra de escuela; sus elementos dramáticos fundamentales, como la persecución o el tiroteo; sus imágenes, como la del *saloon* o la del paisaje majestuoso), esta clase de películas ha mostrado también una notable adaptabilidad ante los cambios de público y el paso de los años, manifestando ciertas cualidades duraderas pero mostrándolas en el contexto de las fuerzas que desafían al mundo más allá de los cines.

The Great Train Robbery (*El gran asalto al tren,* 1903), realizada por Edwin S. Porter para la Edison Company y filmada en Nueva Jersey, resulta notable no sólo por su temprano uso del montaje paralelo y del primer plano, sino por ser la primera película que presentó al público americano ingredientes indispensables del *western* tales como el potente revólver de seis balas, el atraco a mano armada del tren y la persecución a caballo. En este filme aparecía Max Aronson, que posteriomente interpretaría el papel de Broncho Billy en *The Bandit Makes Good* (*El bandido repara la injusticia*, 1908) para su propia productora, la Essanay, con tanto éxito en su encarnación del vaquero que se convirtió en la primera estrella de este tipo de la historia del cine, interpretando este papel en unas 400 películas. Thomas H. Ince, director y productor pionero, realizó una serie de emocionantes *westerns* de apariencia realista –para *The War on the Plains* (*La guerra en las llanuras,* 1912) empleó al completo el reparto de un espectáculo del salvaje Oeste–, pero su notoriedad se debe al hecho de que un par de años después realizó *The Bargain* (*El pacto,* 1912), película que dio lugar al surgimiento de la segunda gran estrella del género, William S. Hart. *Hell's Hinges* (1916) constituye un buen ejemplo de los muchos filmes dirigidos e interpretados por Hart, con su protagonista moralmente complejo, su concentración dramática y sus localizaciones ge-

nuinas. La última película de Hart, *El hijo de la pradera* (*Tumbleweeds*, 1925), realizada para Paramount, contiene más espectáculo y humor que sus trabajos previos, y vuelve a presentar una clásica escena de persecución. Tom Mix, que procedía de un espectáculo del salvaje Oeste, apareció en más de un centenar de filmes realizados para Selig entre 1911 y 1917, y luego pasó a la Fox, donde su endiablado manejo de los caballos demostrado en películas llenas de emoción le convirtieron indiscutiblemente en el vaquero favorito de América. En 1923, *La caravana de Oregón* (*The Covered Wagon*, 1923), de James Cruze, abrió el paisaje americano al género del *western* de una forma espectacular, y en 1924 John Ford, que ya había realizado una serie de películas del Oeste, dirigió *El caballo de hierro* (*The Iron Horse*, 1924), la historia de la construcción del ferrocarril transcontinental y el primero de sus populares y épicos *westerns.*

Los años treinta no resultaron propicios para el género, quizá porque el espíritu nacional no estaba de humor para ninguna celebración del pasado de América y del individualismo americano, aunque la década comenzara con *Cimarrón* (*Cimarron*, 1931), de Wesley Ruggles, primer *western* que obtuvo el Oscar a mejor película del año. La década produjo *westerns* de serie B como la serie de Hopalong Cassidy, protagonizada por William Boyd, y en su segunda mitad introdujo los amables filmes de los vaqueros cantantes, Gene Autry y Roy Rogers. Pero 1939 significó un nuevo impulso para el género, con la épica película de trenes *Unión Pacífico* (*Union Pacific*, 1939), de Cecil B. DeMille, la habilidosa y dramática *La diligencia* (*Stageocoach*, 1939), de John Ford, primero de sus *westerns* protagonizados por John Wayne, y el clásico de la comedia del Oeste *Arizona* (*Destry Rides Again*, 1939), dirigido por George Marshall. El *antiwestern* apareció a modo de anomalía en 1943, con *The Ox-Bow Incident* (*Suceso en Ox-Bow*, 1943), el oscuro y conmovedor ataque de William A. Wellman contra la práctica del linchamiento. Ese mismo año, Howard Hugues introdujo el erotismo en el género con *The Outlaw* (*El forajido*, 1943), una nueva anomalía en el mundo de independencia masculina característico del género. El tema volvería a ser explotado en la pretenciosa *Duelo al sol* (*Duel in the Sun*, 1946), producida por David O. Selznick y dirigida por King Vidor, pero nunca llegaría a convertirse en un elemento básico del *western.*

Los años posteriores a la guerra trajeron primero un sentimiento de alivio y de orgullo a la nación junto con un resurgimiento del género: *Pasión de los fuertes* (*My darling Clementine*, 1946), de John Ford, la mejor de las películas dedicadas al duelo en OK Corrral, la espléndida *Río Rojo* (*Red River*, 1948), de Howard Hawks, y *La legión invencible* (*She Wore a Yellow Ribbon*, 1949), película de caballería llena de acción dirigida por John

cine del Oeste *La diligencia* (1939), de John Ford, con John Wayne y los vastos paisajes del Oeste como protagonistas.

Ford, son títulos clásicos del cine del Oeste. Los *westerns* de la década de los cincuenta, sin embargo, son un reflejo de los complejos asuntos sociales y políticos de la época. *El pistolero* (*The Gunfighter*, 1950), de Henry King, protagonizada por Gregory Peck, y *Solo ante el peligro* (*High Noon*, 1952), dirigida por Fred Zinnemann e interpretada por Gregory Peck, son exploraciones introspectivas del héroe del *western*, que los muestran en confrontación con los valores de la sociedad. Por su parte, *Flecha rota* (*Broken Arrow*, 1950), de Delmer Daves, dio inicio a una tradición de películas solidarias con los indios, considerados víctimas de los valores de la sociedad blanca. *Raíces profundas* (*Shane*, 1953), de George Stevens, utiliza todos los elementos típicos del género con gran habilidad y belleza, pero el héroe, interpretado por Alan Ladd, parece parte de una raza en extinción, y representa una visión nostálgica de los valores que van desapareciendo del arriscado pero domesticado paisaje. John Wayne aparece en *Centauros del desierto* (*The Searchers*, 1956), de John Ford, como una víctima torturada por los indios y por su cultura, pero reaparece dos años después en *Río Bravo* (*Rio Bravo*, 1958), de Howard Hawks, como presencia enérgica e indomable en un Oeste que se parece más a un libro para niños que al mundo real.

En la década de los sesenta y a comienzos de los setenta parecen coexistir dos tradiciones dentro del género, una que gira en torno a la desaparición de los valores y el paisaje del Viejo Oeste, en películas como la muy emotiva *Los valientes andan solos* (*Lonely are the Brave*, 1962), de David Miller, *El hombre que mató a Liberty Valance* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, 1962), de John Ford, y *Duelo en la Alta Sierra* (*Ride the High Country*, 1962), de Sam Peckinpah, y otra que ofrece violencia y brutalidad como alimento para los cansados apetitos de una cultura embrutecida por la violencia doméstica y por su política de asuntos exteriores, especialmente en películas como la serie de *spaghetti westerns* realizados por el italiano Sergio Leone y protagonizados por Clint Eastwood, iniciada con *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, 1964), y en *Grupo salvaje* (*The Wild Bunch*, 1969), considerada en la época como la película más sangrienta del género realizada hasta esa fecha. *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969), de George Roy Hill, aportó considerables dosis de humor y encanto al *western*, mientras que *Los vividores* (*McCabe and Mrs. Miller*, 1971), de Robert Altman, presentó una visión fresca aunque antiheroica de la desaparición de la frontera. En los últimos años, no obstante, el *western* ha sido incapaz de volver a florecer. Quizá sea un género que ha agotado todas sus posibilidades; quizás hemos perdido la fe en la heroica simplicidad del pasado debido a nuestro propio desencanto respecto de la época en la que nos ha tocado vivir; quizás al sector de población estadounidense que compone en su mayoría el público cinematográfico el patrimonio de su nación le resulta ajeno. Sea cual sea el motivo, el *western* parece pertenecer a nuestra historia en la misma medida en que lo hace el mundo que exploró y glorificó. Las escasas películas del Oeste de calidad que todavía se realizan parecen continuar de diversas maneras el ataque contra los valores defendidos en los primeros tiempos del género. *Bailando con lobos* (*Dance with Wolves*, 1990), de Kevin Costner, presenta uno de los retratos más humanos y comprensivos de los nativos americanos y de la cultura nativa americana (aunque a expensas de la civilización blanca) de la historia del género, mientras que la explosiva y abrumadora *Sin perdón* (*Unforgiven*, 1992), de Clint Eastwood, nos muestra la cara más oscura y violenta del *ethos* del *western*. Sin embargo, la película del Oeste más impresionante, más humana y más autocrítica producida en los últimos años fue un producto televisivo: la serie, dividida en cuatro partes, *Lonesome Dove* (*Paloma solitaria*, 1989), dirigida por Simon Wincer. *Véase* **género.**

■ **cine del Tercer Mundo** Películas realizadas en países que no pertenecen a las sociedades industriales desarrolladas, generalmente filmes procedentes de las países de América Latina, África y Asia producidas en su etapa poscolonial, a menudo de tendencia marcadamente revolucionaria o izquierdista. En Latinoamérica, México ha sido la industria cinematográfica más desarrollada, pero su historia ha ido evolucionando. Las décadas de los cuarenta y los cincuenta suelen considerarse las más felices del cine mexicano, especialmente merced a las películas dirigidas por Emilio «El Indio» Fernández y fotografiadas por Gabriel Figueroa. Luis Buñuel realizó en México la mayoría de sus filmes entre 1947 y 1965, incluyendo *Los olvidados* (1950), su portentoso estudio de la juventud a la deriva en Ciudad de México, que fue asimismo fotografiado por Figueroa. La década de los setenta fue también un punto álgido para el cine mexicano, empezando por la película de Paul Leduc sobre John Reed, el periodista americano, *Reed, México insurgente* (1973). La inestabilidad económica y la retirada de ayudas estatales dañaron a la industria a finales de los setenta y principios de los ochenta, pero la renovación del apoyo estatal y la mejora de las

condiciones han producido un renacimiento del cine mexicano, especialmente gracias a películas de prestigio internacional como *Frida, naturaleza viva* (1984), de Paul Leduc, y la popularísima *Como agua para chocolate* (1992), de Alfonso Arau. El movimiento del Cinema Nôvo brasileño, una cooperativa de carácter político, produjo obras significativas en la década de los sesenta, especialmente las de Glauber Rocha, antes de que el grupo cediera ante las presiones militares y políticas. Pero el cine de Brasil continuó traspasando sus fronteras merced a una serie de películas no políticas, como las populares *Doña Flor y sus dos maridos* (*Dona Flor e Seus Dois Maridos*, 1976), de Bruno Barreto, y *Bye Bye Brasil* (1980), de Carlos Diegues. Héctor Babenco, un chileno residente en Brasil, sorprendió con su *Pixote, la ley del más débil* (*Pixote a lei do mais fraco*, 1982) y *El beso de la mujer araña* (*O beijo da mulher aranha*, 1985). El argentino Leopoldo Torre Nilsson dirigió una serie de filmes implícitamente políticos que recibieron cierta atención, pero el impresionante documental anticolonialista y antigubernamental de Fernando Solanas y Octavio Getino *La hora de los hornos: botas y testimonios sobre el colonialismo, la violencia y la liberación* (1969) tuvo un gran impacto. Con la mejora de la situación política en Argentina, *La historia oficial* (1985), de Luis Puenzo, fue aclamada internacionalmente por su dramático tratamiento de la vida diaria bajo la junta militar de ese país, que había sido recientemente depuesta. También cabe mencionar el interesante trabajo de la cineasta argentina María Luisa Bemberg, que llegó a la gran masa del público internacional con su polémica *Camila* (1984) y su convincente *De eso no se habla* (1993). En Chile, Miguel Littín tuvo una breve pero notable carrera, de la que destaca *El chacal de Nahueltoro* (1969), antes del asesinato del presidente Allende, tras el cual tuvo que trabajar en el extranjero. La caída de la dictadura de Pinochet en 1988 significó el resurgimiento de la energía cinematográfica del país, marcado por el impresionante drama de Ricardo Larraín sobre la reciente opresión política, *La frontera* (1991), y el regreso de Raúl Ruiz en 1992 para completar su *Palomita blanca* (1973), cuyo montaje había quedado inconcluso por culpa del golpe militar. Por último, el colombiano Víctor Gaviria atrajo mucha atención con *Rodrigo D.-No futuro* (1990), una película sobre las tormentosas y violentas vidas de un grupo de jóvenes en Medellín. En general, el cine latinoamericano se ha visto acosado en los últimos años por la dominación del cine norteamericano en sus mercados nacionales y por la extrema dificultad de encontrar distribución en el extranjero, especialmente en los EE.UU. Antes de abandonar este hemisferio, debemos mencionar el caso de Cuba por su sólida contribución al mundo del cine, merced a los cortos documentales de Santiago Álvarez y a los largometrajes de ficción de Tomás Gutiérrez Alea y Humberto Solás. La antiburguesa *Memorias del subdesarrollo* (1968), de Gutiérrez Alea, y su más reciente *Fresa y chocolate* (1993), que fue prohibida en Cuba a causa de su ataque contra la homofobia del gobierno «revolucionario», han sido aclamadas internacionalmente.

La India mantiene una vasta industria cinematográfica que produce más películas al año que cualquier otra nación en el mundo, alrededor de 900, para un público que semanalmente ronda los 100 millones de personas. El centro cinematográfico de los filmes en lengua hindi es Bombay, que produce el 25 por 100 de largometrajes que se hacen en el país, mientras que el de las películas en bengalí es Calcuta. La mayor parte de los filmes producidos en la India son romances musicales convencionales protagonizados por estrellas muy populares y cotizadas. La obra del cineasta bengalí Satyajit Ray, sin embargo, fue la contribución de la India al arte cinematográfico, especialmente merced a su trilogía de Apu, formada por *Pather Panchali* (*La canción del camino*, 1955), *Aparajito* (*El invicto*, 1956) y *Apur Sansar* (*El mundo de Apu*, 1959). Lo que se ha dado en llamar un «cine paralelo» se inició a finales de los años sesenta con el apoyo estatal del Film Finance Corporation; dentro de este movimiento, destacan los trabajos de Mrinal Sen. En los últimos años, este «cine paralelo» ha propiciado el nacimiento de la importante obra de Aparna Sen, una de las escasas cineastas femeninas del país, y a los distintos filmes de Ketan Mehta.

El desarrollo del cine en África se ha visto restringido por las condiciones económicas y políticas del continente, que, aun así, ha sido capaz de producir dos notables industrias nacionales, la argelina y la senegalesa. En Argelia, Mohamed Lakhdar-Hamina realizó a mediados de los setenta *Ahdat sanawovach el-djmar* (*Crónica de los años de fuego*, 1975), que ganó el Gran Premio del Festival de Cannes de 1975; en Senegal, Ousmane Sembene ha dirigido una serie de excelentes películas, entre las que destaca *La Noire de...* (*La negra de...*, 1966) y la punzante sátira *Xala* (*La maldición*, 1975). En otros países africanos ha aparecido un cierto número de cineastas notables. Souleymane Cisse, de Mali, ha recibido grandes alabanzas por su remarcable *Yeelen (La luz)* (*Yeelen*, 1987), un filme que parece trasladarnos por completo a otra cultura y otro universo físico; Dé-

siré Ecaré, de Costa de Marfil, tardó doce años en terminar *Visages de femmes* (*Rostros de mujeres,* 1985), que atrajo una gran atención y consiguió una popularidad considerable, y dos películas de Ouedraogo Idrissa, cineasta de Burkina Faso, han sido especialmente admiradas, *Yaaba (Abuela)* (*Yaaba,* 1989) y *Tilai* (*La ley,* 1990), esta última ganadora del Premio Especial del Jurado del Festival de Cannes.

En Oriente Medio, Irán cuenta con una historia cinematográfica tan extensa como conflictiva. Antes de la revolución que llevó al ayatolá Jomeini al poder en 1979, existía en el país un cine comercial popular. *Gaav* (*La vaca,* 1969), de Darius Mehrjui, anunciaba un nuevo cine independiente interesado por el realismo social, y su *Dayereh mina* (*El ciclo,* 1978) obtuvo el Premio de la Crítica en el Festival de Berlín de 1978. Tras la revolución, a pesar tanto de los controles como de los apoyos gubernamentales, Irán fue capaz de producir algunas películas magníficas, entre las que cabe destacar las de Abbas Kiarostami, un artista en activo cuyo interés por los niños ha dado obras tan notables como *¿Dónde está la casa de mi amigo?* (*Khane-ye doust kodjast,* 1987) y *Y la vida continúa* (*Zendegi edame darad,* 1991). Aunque Turquía ha producido, sobre todo, un cine comercial que posee únicamente un interés local, Yilmaz Güney y los cineastas a los que influyó crearon un significativo movimiento cinematográfico de carácter político. Güney, que murió en 1984, escribió y dirigió *Sürü* (*El rebaño,* 1978) y la magnífica *Yol-El camino* (*Yol,* 1981) mientras era prisionero político en Turquía. Tras huir del país y cuando estaba en el exilio, escribió y dirigió *El muro* (*Le Mur,* 1983).

cine del Tercer Mundo *Yol-El camino* (1981), una película turca dirigida por Yilmaz Güney mientras estaba encarcelado.

■ **cine directo** Tipo de documental que surgió en América durante la década de los sesenta. El cineasta Albert Maysles lo bautizó con ese nombre para sugerir su acercamiento directo, inmediato y auténtico al tema tratado. En él, se evita planear tanto la narración como la perspectiva desde la que se abordará al sujeto, lo que no puede decirse de la mayoría de documentales anteriores. Los acontecimientos parecen filmados exactamente tal y como sucedieron, sin ensayos previos y con el montaje mínimo. A las personas que aparecen en pantalla se les permite hablar sin manipulaciones ni interrupciones, revelando inadvertidamente así sus propias motivaciones, actitudes y psicología. La cámara observa objetivamente, sin modificar o moldear los acontecimientos, empleando el *zoom* para aproximarse a un sujeto sin interferir en el flujo natural del habla o de la acción. El *zoom* se centra directamente en los sujetos, esperando que se muestren a sí mismos.

Este tipo de cine se desarrolló inicialmente sobre todo a través de los documentales realizados para la televisión por Robert Drew y Richard Leacock, cuyo primer trabajo fue *Primary* (*Primarias,* 1960), sobre la lucha en las elecciones primarias celebradas en Wisconsin entre Hubert Humphrey y John F. Kennedy. Drew Associates realizó una serie de filmes para la serie *Close Up!* de la cadena televisiva americana ABC, y de este grupo surgió Donn Pennebaker, realizador del documental *Don't Look Back* (*No mires atrás,* 1966), centrado en la figura de Bob Dylan, así como Albert y David Maysles, directores de *Salesman* (*Viajante,* 1969), dos documentales que se exhibieron en salas comerciales. Las técnicas del cine directo, procedentes de las noticias y los documentales de televisión, empleaban el equipo utilizado en ese medio: cámaras pequeñas, ligeras y llevadas sobre el hombro, sincronizadas con el equipo de sonido; película virgen rápida para filmar con luz natural; micrófonos direccionales para captar conversaciones a distancia y objetivos *zoom* para adentrarse en la escena evitando la intrusión de la cámara. Estas películas parecen en ocasiones propias de aficionados, con sus imágenes granulosas y muy contrastadas, su sonido natural sin equilibrar y voces que suben y bajan, sus sacudidas de cámara que delatan el movimiento del operador. Sin embargo, todo esto contribuye al sentimiento del espectador de que está viendo la acción en directo, exactamente tal y como ha sucedido, en vez del producto de un cineasta.

Frederick Wiseman ha realizado una serie de increíbles documentales empleando las técnicas del cine directo, entre los que se encuentran *Titicut Follies* (*Locuras de Titicut,* 1967) y *High School* (*Instituto de bachillerato,* 1968). Posteriormente,

cine directo *High School* (1968), de Frederick Wiseman, un convincente ejemplo del cine de la autorrevelación.

estas técnicas se adaptaron a una serie de películas de conciertos musicales acompañándolas de un montaje más dinámico, como *Los Rolling Stones* (*Gimme Shelter*) (*Gimme Shelter*, 1970), dirigida por los hermanos Maysles y centrada alrededor de un concierto de este grupo de rock británico. Este acercamiento directo, y el equipo móvil que lo hace posible, han influido en el cine de ficción de John Cassavetes, por ejemplo en *Faces* (*Rostros*, 1968) y *Husbands* (*Maridos*, 1970), que resultan más inmediatas y espontáneas que la inmensa mayoría de películas comerciales. El Cine Directo y el *cinéma-vérité*, desarrollado en Francia en la misma época y que emplea muchas de las técnicas y el mismo tipo de equipamiento que aquél, a veces se han confundido o se han considerado como parte de un mismo movimiento, pero el *cinéma-vérité* en realidad es bien distinto, en cuanto la imagen del cineasta invade en el filme e interroga al sujeto con preguntas que tienen como fin descubrir la verdad y crear una situación y una revelación dramática. *Véase* ***cinéma-vérité*** *y* **documental.**

■ **cine electrónico** Término utilizado en los años ochenta para el posible cine del futuro, que utilizaría algún tipo de televisión de alta definición (HDTV) para proyectar la imagen en una sala. En el cine electrónico definitivo, la propia película sería transmitida en sala vía satélite. Todavía no se ha desarrollado ningún sistema que pueda proyectar electrónicamente una imagen en una sala con una imagen ni remotamente comparable en definición y resolución a la de la imagen química de la película cinematográfica, aunque ya se haya experimentado con cierto éxito en alguna ocasión.

■ **cine épico** Se llamaba épico al poema narrativo extenso que apareció por primera vez en la época clásica pero que más tarde fue imitado en la literatura europea. Estas obras narraban las aventuras de un noble héroe que representaba las importantes virtudes de su cultura y protagonizaba heroicas aventuras y batallas de gran importancia para su pueblo. Generalmente la trama se tomaba de leyendas o de la tradición, los conflictos tenían una relevancia moral universal, el estilo era solemne y toda la obra tenía una gran amplitud y espectacularidad. En el cine, el término «épico» designa normalmente a una obra de gran amplitud, espectacularidad y acción que da más importancia a la trama que al personaje y a la acción heroica más que a la virtud heroica. El héroe, al igual que sus prototipos literarios, es una gran figura, un noble guerrero y un amante apasionado. Al igual que ellos, es una figura exagerada, pero con una simplicidad, sentimentalismo e irrealidad especialmente hollywoodiense, y sin excesivo impacto universal. Ha habido numerosas películas que se ajustan a esta descripción, todas ellas acerca de culturas y épocas remotas, la mayoría de ellas reduciendo su bagaje al nivel de una representación de cómic, como, por ejemplo, tanto la versión muda de 1926 de *Ben-Hur*, dirigida por Fred Niblo, como la producción sonora de 1959 de la misma historia, dirigida por William Wyler. Cecil B. DeMille realizó varias películas de esta índole, basándose en material de la Biblia y del antiguo Oeste norteamericano, y su culminación fue *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, 1956). En ocasiones estas películas sí han logrado un rico panorama, escenarios evocadores, una narración heroica y personajes complejos y relevantes para crear un tipo muy especial de película épica. Quizás *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915), de D. W. Griffith, aun con su miopía social, sea la película épica más emocionante y convincente realizada en la época del cine mudo. Y, con certeza, *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962), de David Lean, es una de las películas épicas más heroicas, solemnes y convincentes que se han producido en la época del cine sonoro. *Véase* **espectáculo.**

■ **cine estructural** Término empleado por primera vez por P. Adams Sitney en los números de verano e invierno de 1969 de *Film Culture* para describir un tipo específico de películas experimentales americanas que surgió a mediados de los años sesenta, y que proponía una configuración formal predeterminada y simplificada como «la impresión esencial del filme». George Maciunas, en una réplica al texto de Sitney que apareció en el mismo número de invierno de la revista, defendió que las imágenes y las generalizaciones se extraían de los detalles concretos de tales películas, y que «lo ma-

terial [en ellas] son los conceptos». Sitney había afirmado que las cuatro características de las películas estructurales eran una posición de cámara fija, el efecto de parpadeo, el positivado en bucle (para repetir planos sin variaciones) y la refilmación del material original proyectado en pantalla. Peter Gidal desarrolló con posterioridad estas ideas en su «Theory and Definition of Structuralist/Materialist Film» (en *Structural Film Anthology*, publicado por el British Film Institute en 1976), cuando afirmó que esta clase de película, que es «no ilusionista» y no representa nada, crea una tensión entre la «materialidad de la superficie plana, del grano, de la luz y del movimiento, y la supuesta realidad que se representa». Para Gidal, «la preocupación fundamental» de estas películas radica en «los aspectos estructurantes y el intento de descifrar la estructura y anticiparla/recorregirla, de clarificar y analizar el proceso de producción de la imagen concreta en cualquier momento concreto».

Estas obras a veces reciben el nombre de películas perceptivas, dado que exploran la interacción entre percepción y cognición a través del medio cinematográfico. Michael Snow, George Landow, Hollis Frampton y Paul Sharits se encuentran entre los cineastas que han realizado películas estructurales. Un ejemplo notable es *Wavelength* (*Longitud de onda*, 1967), de Snow, que muestra un plano de *zoom* de 45 minutos de duración tomado con cámara fija. El filme empieza enfocando una hilera de ventanas y al final acaba enfocando la fotografía de unas olas *(waves)* colgada de una pared entre dos de las ventanas, con muy poca acción entre ambos sucesos. El sonido dominante es el de una onda eléctrica sinusoidal que va incrementando paulatinamente el número de ciclos, entremezclado con algo de diálogo, un poco de música y algunos ruidos naturales. *Véase* **cine de vanguardia.**

cine estructural El escenario en el que se desarrolla el plano de *zoom* de 45 minutos de *Wavelength* (1967), de Michael Snow.

■ **cine estudio** Sala de exhibición cinematográfica que repone películas antiguas en base a su calidad e interés. Cada filme se programa durante varios días, y los clientes disponen de una cartelera en la que se especifican las fechas de proyección de los diversos títulos. En los EE.UU., estas salas, antaño especialmente comunes en las grandes ciudades, tienden a desaparecer, debido al crecimiento del mercado videográfico y de los canales de televisión dedicados a la emisión de clásicos del cine.

■ **cine étnico** Cualquier película que, básicamente, trata de recrear los escenarios, los tipos de personajes, el estilo de vida y la cultura de un grupo social o étnico determinado. Por ejemplo, *The Cool World* (*El mundo en calma*, 1963), dirigida por Shirley Clarke, retrata el mundo de Harlem y sus distintos personajes como si la directora estuviera explorando y dramatizando su etnografía y su cultura; la evocadora *Hester Street* (*La calle Hester*, 1975), dirigida por Joan Micklin Silver, retrata la vida de los inmigrantes judíos en el Lower East Side de Nueva York a finales del siglo XIX, y la reciente *Guerreros de antaño* (*Once Were Wariors*, 1994), dirigida por Lee Tamahori, es una poderosa película de Nueva Zelanda sobre la cultura maorí urbanizada y el retorno de una familia a sus raíces.

cine étnico *Hester Street* (1975), de Joan Micklin Silver, retrata la vida de los inmigrantes judíos en el Lower East Side de Nueva York a finales del siglo XIX.

■ **cine etnográfico** (1) La etnografía es una rama de la antropología que trata de estudiar y describir de manera científica una cultura individual. Y el cine etnográfico, en el sentido más puro del término, es una película antropológica que de manera científica y analítica, mediante la imagen y la voz en *off*, trata de presentar y describir una cultura determinada. (2) Cualquier película documental que trata, de forma seria, de descubrir una

cultura a otra, por ejemplo, *Nanuk, el esquimal* (*Nanook of the North*, 1922), de Robert Flaherty. Las películas etnográficas se analizan, y se hace teoría sobre ellas, en la *Visual Anthropology Review*, la revista de la Society for Visual Anthropology. *Véase* **documental.**

■ **cine experimental** Término que se usa con el mismo significado que el de vanguardia para describir cualquier película de naturaleza no comercial que evita las líneas narrativas convencionales y cualquier retrato realista del mundo exterior al cine para presentar lo que a menudo es una expresión personal o subjetiva de la psique del cineasta mediante una exploración del propio medio fílmico. Este tipo de películas pueden explorar temas e imágenes tabú o ser de naturaleza abstracta, centrándose en los juegos rítmicos entre líneas, siluetas o formas. Este tipo de películas pueden utilizar imágenes del mundo real, aunque de maneras y en contextos que las alteran, dibujos o recortes animados, o imágenes dibujadas directamente sobre la propia película virgen. Cualesquiera que sean las técnicas que empleen, las películas experimentales amplían los horizontes del medio para crear nuevas visiones mediante técnicas extremadamente personales y particulares. *Véase* **cine de vanguardia.**

■ **cine fantástico** Cualquier película que presenta personajes y hechos improbables y hasta imposibles. Este tipo de películas crean un mundo distinto a cualquiera de los que conocemos fuera de la sala de cine, un mundo en el que las leyes convencionales de la física y la biología quedan en suspenso. El éxito de estas películas depende de la capacidad del cineasta para hacer que esta irrealidad resulte tanto real como creíble a los ojos del público. Debido a la capacidad del cine para alterar y manipular el tiempo y el espacio mediante el montaje, debido a que el medio permite el empleo de todo tipo de efectos especiales, y debido a que la película crea de forma inmediata un universo físico (por muy fabricado que esté), el cine ha tenido éxito en la creación de este tipo de obras desde los primeros días de la industria en los que George Méliès hiciera sus imaginativas películas. Puede que las narraciones en prosa ofrezcan mucho espacio para la imaginación, pero el cine crea ante nosotros las fantasías de nuestra imaginación. Las películas de género fantástico se han considerado como proyecciones de miedos y deseos humanos, como situaciones objetivadas en las que las preocupaciones conscientes e inconscientes del público encuentran expresión y satisfacción. Con seguridad, esto es cierto en el caso del cine fantástico de terror, en el que se alivian los miedos a la muerte y al daño físico y en los que se satisfacen las necesidades de poder y agresión. Pero todas las películas de género fantástico, en un nivel más general, satisfacen al niño eterno que hay dentro de nosotros con la magia y los prodigios, son respuestas al mundo adulto de la realidad y la razón que existe fuera de la sala de cine y satisfacen la imaginación y el deseo de poder.

La amplia categoría que constituyen las películas de género fantástico puede dividirse en varios subgrupos: (1) películas de ciencia ficción, como *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), dirigida por George Lucas, y *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), realizada por Steven Spielberg, que nos trasladan a mundos fantásticos y futuristas y utilizan la ciencia para trascender el mundo de la razón y la realidad; (2) películas de terror, como *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931), de James Whale, y *King Kong* (1933), dirigida por Merian C. Cooper y Ernest Schoedsack, que producen miedo y terror mediante lo sobrenatural y lo extraño; (3) películas de aventuras, como *Simbad y la Princesa* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, 1958), dirigida por Nathan Juran, que nos llevan a lugares extraños e imposibles y (4) cuentos de hadas románticos, como *La bella y la bestia* (*La Belle et la bête*, 1946), de Jean Cocteau, o cuentos de hadas extravagantes, como la checoslovaca *El barón fantástico* (*Baron Prásil*, 1962), dirigida por Karel Zeman, que nos ofrecen una evasión a un mundo de magia y prodigios, en el que pueden cumplirse todos nuestros deseos. *Véase* **cine de ciencia ficción** *y* **cine de terror.**

cine fantástico *La bella y la bestia* (1946), dirigida por Jean Cocteau, una huida a los sueños y la magia con Jean Marais y Josette Day.

■ **cine gay y lésbico** (1) Películas sobre homosexuales o que incluyen homosexuales como parte de su drama. (2) Películas hechas fundamentalmente para un público homosexual, con frecuencia realizadas también por gays y lesbianas. Estas películas, a las que se denomina frecuentemente «cine homosexual», se han hecho más explícitas y más numerosas a medida que los homosexuales han reclamado una situación digna y su aceptación pública. En la actualidad, se pueden ver ciclos de cine gay y lésbico en universidades, museos y salas especiales. La homosexualidad estuvo prohibida en el cine de Hollywood por el Código Hays desde 1934 hasta mediados de la década de los sesenta, pero podemos encontrar numerosos ejemplos de personajes homosexuales tratados despectivamente a lo largo de la historia del cine. Las relaciones y sentimientos homosexuales estaban implícitos en un gran número de filmes, incluso en *westerns* como *Johnny Guitar* (1954), de Nicholas Ray, y *El hombre de las pistolas de oro* (*Warlock*, 1959), de Edward Dmytryk, pero el tema siempre se evitaba. Cuando se afronta en obras como *La calumnia* (*The Children's Hour*, 1961), de William Wyler, la película parece hacer todo lo posible para dar marcha atrás. La versión cinematográfica de William Friedkin de la obra de teatro de Mark Crowley *Los chicos de la banda* (*The Boys in the Band*, 1970) fue la película que abrió las puertas a la dramatización cinematográfica de personajes homosexuales y de sus relaciones, mientras que el filme británico de John Schlesinger *Domingo, maldito domingo* (*Sunday, Bloody Sunday*, 1971) hizo lo propio con la dramatización de la bisexualidad. Los gays, por supuesto, siguen apareciendo como personajes estereotipados (obsérvese la cantidad de películas que cuentan con un divertido, extravagante y sabio consejero homosexual de la pareja heterosexual protagonista), pero la vida homosexual se ha convertido en una realidad en películas tan mayoritarias como *Philadelphia* (1993), un drama judicial sobre el sida. Los gays y las lesbianas han sido recientemente objeto de un documental producido en Hollywood, *El celuloide oculto* (*The Celluloid Closet*, 1995), de Robert Epstein y Jeffrey Friedman, basado en el libro de Vito Russo del mismo título.

El tema de la homosexualidad se había tratado de forma más explícita y gráfica en el cine de vanguardia o alternativo a partir, aproximadamente, de 1950, especialmente en las obras de Curtis Harrington, Kenneth Anger, Stan Brakhage, Andy Warhol y Paul Morrisey. En los últimos años, el cine alternativo y el cine comercial se han dado en las películas homosexuales del realizador británico Derek Jarman, especialmente en *Caravaggio* (1986) y en *Eduardo II* (*Edward II*, 1991). Dentro de esta línea, también cabe destacar *Mi Idaho privado* (*My Own Private Idaho*, 1991), de Gus Van Sant, y el documental de Jennie Livingston sobre el travestismo, *Paris is Burning* (*París en llamas*, 1990), que interesaron a un amplio sector de público.

■ **cine gore** *Véase* **cine de casquería** *y* **cine sanguinolento.**

■ **cine homosexual** *Véase* **cine gay y lésbico.**

■ **cine IMAX** *Véase* **IMAX.**

■ **cine independiente** Película realizada por un cineasta que no tiene ninguna conexión con la escena de Hollywood. Las películas independientes generalmente han sido cortometrajes, de una duración que va de unos pocos minutos a menos de una hora. Con frecuencia estas obras han presentado temas y han utilizado técnicas antitéticas a las de las películas comerciales convencionales. Debido a su menor duración, su postura anticomercial, y a sus escasas recaudaciones en taquilla, estas películas han tenido una distribución infrecuente y un público muy minoritario. No obstante, varias películas independientes de largo metraje, tanto documentales como de ficción, han encontrado un público más amplio. *Véase* **película independiente.**

■ **cine minimalista** (1) Tipo de cine de vanguardia que reduce al mínimo imprescindible tanto el tema como la técnica cinematográfica. Un ejemplo es *Film in which there appear sprocket holes, edge lettering, dirt particles, etc.* (*Película en la que aparecen perforaciones, letras de borde, partículas de polvo, etc.*, 1966), que, durante cuatro minutos, presenta, tanto en la mitad inferior como en la superior de la pantalla, patrones idénticos de un fotograma del rostro de una chica con una banda de color a su lado, perforaciones de película con letras de borde y medio fotograma de la misma chica. La única «acción» de la película es el resultado del guiño del ojo de la chica en esa mitad de fotograma y la acumulación de polvo en las perforaciones de la película. Debido a que el rostro de la chica se tomó de una tira de película de prueba y a que se dio instrucciones al laboratorio para que no limpiara la película de Landow, tenemos un ejemplo de arte «encontrado» además de minimalista. Este tipo de películas no tratan sobre el acto de filmar, sino, más bien, acerca de la propia sustancia material de película y pantalla. (2) A veces el término se aplica a ciertas películas de ficción que, en su extremo realismo, minimizan el uso de equipamiento y técnica cinematográfica para no recordarnos el hecho de que estamos viendo una película. *Le Journal d'un curé de campagne* (*Diario de un cura rural*, 1951), de Robert Bresson, es un importante ejemplo de este tipo de películas.

■ **cine mudo** Conjunto de películas realizadas entre 1895 y 1927, antes de la llegada del sonido cinematográfico. Los filmes de esta época deben entenderse en función de su desarrollo histórico, así como de las peculiares características que las diferencian de las películas sonoras.

No existe acuerdo sobre la fecha de inicio del cine mudo. La Black Maria de Edison, el primer estudio cinematográfico, se construyó en 1893 en East Orange, Nueva Jersey, y ofreció su primer espectáculo de kinetoscopio, su máquina de visión individualizada, en 1894 en Nueva York; el comandante Woodville Latham exhibió algunas películas cortas en su Eidoloscopio el 26 de agosto de 1895 en el Model Variety Theatre de Chicago; Max y Emil Skladanowsky emplearon su bioscopio para proyectar películas durante un espectáculo de variedades el 1 de noviembre de 1895 en Berlín; los hermanos Lumière proyectaron películas con su cinematógrafo ante un público de pago compuesto por 33 personas en un café de París, el 28 de diciembre de 1895, y la primera proyección de cortos de Edison se realizó en el Koster and Bial's Music Hall de Nueva York el 23 de abril de 1896.

Cualquier historia del cine mudo debe tener en cuenta los siguientes estadios. (1) Los cortometrajes de un minuto o menos de duración realizados para las máquinas individualizadas de Edison en el Black Maria por W. K. L. Dickson a partir de 1893, los cortometrajes de actualidades realizados y proyectados por Auguste y Louis Lumière con su cinematógrafo en Francia a partir de 1895 y los cortometrajes de ficción producidos también en Francia por Georges Méliès a partir de 1897. (2) El desarrollo de las compañías cinematográficas que posteriormente formaron la Motion Picture Patents Company en 1908, a saber, Edison, Vitagraph, Biograph, Essanay, Selig, Kalem y Lubin en los EE.UU. y las compañías Pathé y Méliès Star Film en Francia. (3) La trayectoria cinematográfica de Edwin S. Porter, empezando por *Life of an American Fireman* (*Vida de un bombero americano,* 1903) y *The Great Train Robbery* (*El gran asalto al tren,* 1903), realizadas para Edison, y los 450 filmes dirigidos por D. W. Griffith para Biograph hasta 1913, durante la primera parte de su carrera. (4) El desarrollo del largometraje, el surgimiento de los «independientes» y la desaparición de los estudios que integraban la Patents Company, la creación del *star-system* y el ascenso de Hollywood como centro de la industria cinematográfica mundial. (5) El punto cumbre de la carrera cinematográfica de D. W. Griffith con sus monumentales *El nacimiento de una nación* (*Birth of a Nation,* 1915) e *Intolerancia* (*Intolerance,* 1916). (6) «La edad dorada de la comedia», empezando por la compañía Keystone de Mack Sennett fundada en 1912, que produjo películas de Charles Chaplin, Buster Keaton, Harry Langdon y Harold Lloyd. (7) El a menudo desatendido pero poderoso cine escandinavo, especialmente las obras de Victor Sjöström en Suecia y de Carl Th. Dreyer en Dinamarca. (8) Los logros de los cineastas alemanes, especialmente el cine expresionista y el *Kammerspielfilm* («película de teatro de cámara»). (9) El cine soviético posrevolucionario, especialmente las obras de Sergei Eisenstein, V. I. Pudovkin y Alexander Dovzhenko. (10) El cine francés de vanguardia. (11) La consolidación de los grandes estudios o del sistema de estudios de Hollywood, con especial atención al cine popular de Cecil B. DeMille, a los controvertidos logros de Erich von Stroheim y las comedias sofisticadas de Ernst Lubitsch. El mero resumen de estas categorías da una idea de la riqueza y plenitud de la era del cine mudo.

El cine mudo no sólo sentó las bases del cine sonoro, sino que fue un arte separado de éste y autónomo, cuyos mejores logros nunca han sido igualados. En su época, las películas no se exhibían con la sala en silencio, pues el acompañamiento musical llenaba el vacío sonoro, dando continuidad a las imágenes en pantalla y guiando las emociones del público; a veces había actores que leían en voz alta los diálogos desde detrás o desde los lados de la pantalla. Pero la habitual ausencia de palabras y sonidos reforzaba la dimensión visual de las películas, que compensaba esa carencia. Los maravillosos *gags* visuales de Chaplin y Keaton, el *montage* dinámico y dramático de Eisenstein y Pudovkin y la extraordinaria belleza plástica de películas como *Amanecer* (*Sunrise,* 1927), de Murnau, no pudieron sobrevivir en el mundo cinematográfico que surgió con la llegada del sonido. *Véase* **historia del cine.**

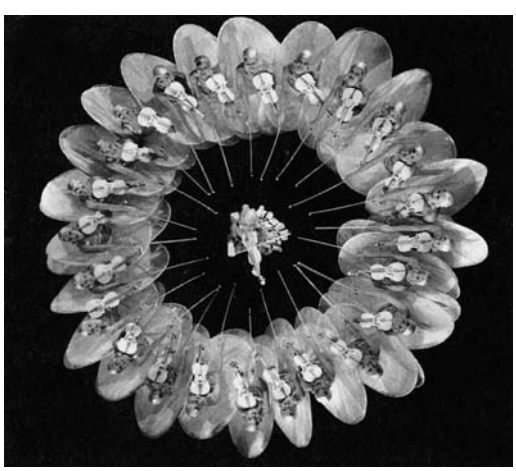
■ **cine musical, comedia musical** Tipo específico de película norteamericana que se centra en la canción y el baile. Los EE.UU. ya eran una nación musical con su teatro musical de Broadway (el precursor de este tipo de cine), la música radiofónica y la emergente industria discográfica. Con la llegada del sonido, el sistema de los estudios de Hollywood estaba dispuesto a utilizar sus finanzas y su tecnología para crear un mundo de música que nunca antes se había visto ni oído. Si el cine de Hollywood ya se había consolidado como una fábrica de sueños, ¿qué mejor forma de evasión de la realidad y de los años de la Depresión para el espectador que imaginarse a sí mismo como la

gente de extraordinario talento que aparecía en la pantalla? Muchas tramas reforzaban este sueño contando historias de personas anónimas que, de repente, alcanzaban el estrellato, o de un grupo de «chicos» decentes con talento que luchaban por representar el gran espectáculo.

El cantor de jazz (*The Jazz Singer*, 1927), el primer largometraje con sonido, podría considerarse el primer musical, al incluir varias canciones, pero la película carecía de los obligatorios números musicales y enfatizaba el drama más que la música. Tres tipos de musicales predominaron en los primeros tiempos del sonido: el musical de Broadway adaptado del teatro al cine, como *Rio Rita* (*Río Rita*, 1929), dirigido por Luther Reed, y *Showboat* (*Magnolia*, 1929); la revista musical, que mostraba a cantantes, bailarines y cómicos famosos, como, por ejemplo, *Hollywood Revue* (*The Hollywood Revue of 1929*, 1929) y *Galas de la Paramount* (*Paramount on Parade*, 1930) y el musical dentro del musical, que utilizaba una historia en torno a artistas como excusa para la canción y el baile; *Melodías de Broadway* (*Broadway Melody*, 1929), de Harry Beaumont, es la película que dio inicio a esta tradición. *La calle 42* (*42nd Street*, 1933), dirigida por Lloyd Bacon, con su trama de musical dentro del musical que incluía la sustitución en el último minuto de la estrella protagonista por una desconocida, señala el camino para la evolución de este último tipo de musical. Los números de producción de esta película los puso en escena Busby Berkeley en un estilo imposible de representar en ningún escenario. Decorados elaborados, grandes cantidades de bailarinas coreografiadas con precisión, formando figuras increíbles, una cámara móvil que filmaba estas figuras desde diversas posiciones, incluyendo los famosos planos cenitales; todos éstos se convirtieron en elementos estándar en una serie de películas que Berkeley coreografió para Warner Brothers, incluyendo las películas de *Vampiresas* (*Gold Diggers*) de 1933, 1935 y 1937. También fueron populares los musicales de opereta, especialmente los protagonizados por Jeanette MacDonald y Nelson Eddy, empezando por *Marietta la traviesa* (*Naughty Marietta*, 1935), dirigida por W. S. Van Dyke en 1935, mientras que *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939), dirigida por Victor Fleming, ha seguido gozando de la predilección del público hasta la actualidad. Quizá los musicales más encantadores de este periodo, y los que parecen menos envejecidos, sean los pertenecientes a la serie de películas que hicieron Fred Astaire y Ginger Rogers para la RKO, empezando por *Volando hacia Río de Janeiro* (*Flying Down to Rio*, 1933), de Thornton Freeland.

En los años de la posguerra se asistió al predominio de la MGM en el ámbito del cine musical con una serie de lujosas obras en Technicolor producidas por Arthur Freed. Con placer e inspiración, controladas, sin embargo, por el gusto y la inteligencia, la MGM produjo esta serie de películas en color que albergaban el optimismo de los años de posguerra antes de la llegada de los miedos y el estancamiento de los años cincuenta. Vincente Minnelli dirigió para la MGM películas como *Meet Me in St. Louis* (*Cita en St. Louis*, 1944), *El pirata* (*The Pirate*, 1948) y *Un americano en París* (*An American in Paris*, 1951), ésta con música de George Gershwin. Estas dos últimas películas las protagonizó el bailarín Gene Kelly, que aportó una considerable cantidad de energía e imaginación al musical. *Siete novias para siete hermanos* (*Seven Brides for Seven Brothers*, 1954), una producción de MGM en CinemaScope que incluía la brillante coreografía de Michael Kidd, sigue siendo un musical clásico a pesar de sus posiciones bastante anticuadas respecto a las relaciones entre el hombre y la mujer.

Los años sesenta empezaron con algunos musicales de éxito extraordinario y terminaron casi con el derrumbamiento del género. La impresionante y conmovedora *West Side Story* (1961), de Robert Wise, la muy sofisticada y entretenida *My Fair Lady* (1964), dirigida por George Cukor, la empalagosa pero en ocasiones emocionante *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965), también dirigida por Robert Wise, y *Mary Poppins* (1964), dirigida por Robert Stevenson, de la Disney Corporation, fueron todas tan caras y lucrativas que tentaron a los estudios a continuar con musicales



cine musical *Vampiresas 1933* (1933), dirigida por Mervyn LeRoy, incluye la coreografía caleidoscópica de Busby Berkeley.

generosamente financiados, muchos de los cuales fracasaron en taquilla. Desde la llegada de la televisión el público de cine era inestable, y la producción cinematográfica se había hecho enormemente cara. Los estudios que podían financiar cómodamente este tipo de cine habían desaparecido. El musical como género cinematográfico estaba en suspenso, en gran medida. Pero, como los musicales explotan al máximo las posibilidades del medio, con su apasionante utilización del sonido y la imagen, de vez en cuando se realizaban este tipo de películas y algunas tenían éxito, en parte porque avanzaban en nuevas direcciones. La inteligente y sensible adaptación de Milos Forman del musical teatral *Hair* en 1979 consiguió transmitir mediante música y baile las alegrías y frustraciones de los jóvenes de los turbulentos años sesenta y primeros setenta, y Bob Fosse ofreció en *Cabaret* (1972) y en su autobiográfica *Empieza el espectáculo* (*All That Jazz*, 1979) algunos de los mejores momentos dramáticos y de los números de baile más sugerentes de todo lo habido y por haber en el cine musical. Biografías musicales como *Quiero ser libre* (*Coal Miner's Daughter*, 1980) de Michael Apted, dramas musicales como *Flashdance* (1983), de Adrian Lyne, y películas de animación de Disney como *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, 1991), dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, se podrían considerar como parcialmente musicales, pero, en honor a la verdad, hay que decir que, desde las películas de Bob Fosse, ningún musical en sí notable ha embellecido la pantalla de cine. La causa de este eclipse bien puede ser que la abundancia de vídeos de rock disponibles en televisión y en cinta de vídeo le haya arrebatado a este tipo de cine una gran parte de su público potencial. Mucha de esta música rock se ha infiltrado en las salas de cine en forma de música para películas, desplazando hasta cierto punto a ésta del centro de la película, convirtiéndola un poco en ambiente cultural de la película y en un comentario sobre la marcha en torno a las imágenes.

■ **cine negro** Término procedente del francés *film noir*, que actualmente se utiliza para describir un tipo determinado de película producido por los estudios de Hollywood en los últimos años de la década de los cuarenta y en la década de los cincuenta, que presenta un mundo urbano oscuro, brutal y violento, habitado por figuras sórdidas y neuróticas, y representado en un estilo que enfatiza los escenarios desolados, las sombras densas y los marcados contrastes entre luz y oscuridad. El término *film noir* deriva de *roman noir*, que significa «novela negra» y se utilizaba para describir la novela gótica inglesa del siglo XIX. El estilo de este tipo de película, especialmente sus escenarios e iluminación así como su tono sombrío y su atmósfera tensa, se considera en ocasiones derivado en parte del expresionismo alemán de los años veinte, especialmente de películas góticas como *El gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), dirigida por Robert Wiene, y *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, 1922), dirigida por F. W. Murnau, y en parte de las películas americanas de terror y de gángsteres de los años treinta, las cuales, a su vez, habían sido influidas por estas obras alemanas. Ciertamente, resulta significativo que Billy Wilder, que nació en Austria y trabajó en el cine alemán, Otto Preminger, que nació en Austria y comenzó su carrera cinematográfica en ese país, y Robert Siodmak, que, aunque nacido en los EE.UU., comenzó su carrera cinematográfica en Alemania, dirigieran, respectivamente, *Perdición* (*Double Indemnity*, 1944), *Laura* (1944) y *Forajidos* (*The Killers*, 1946).

Pero se puede encontrar una influencia más inmediata, al menos en cuanto a contenido y actitudes, en las novelas americanas de detectives de Dashiell Hammett y Raymond Chandler. La popularidad y proliferación de estas películas también eran producto de la psicología del país en aquella época, que encontraba en estas obras la expresión de un negativismo y un nihilismo provocado pero reprimido por la Segunda Guerra Mundial e intensificado después por la Guerra Fría: el resultado fue una desconfianza general respecto a la naturaleza humana y las instituciones.

Estas películas no encajan globalmente en un grupo lo suficientemente compacto con temas,

cine negro Barbara Stanwyck y Fred McMurray, ocupados de algo desagradable dentro del mundo oscuro y siniestro de *Perdición* (1944), de Billy Wilder.

personajes, tramas y convenciones comunes para ser considerado un género fácilmente reconocible y específico. Más bien, se agrupan por sus actitudes cínicas comunes hacia una naturaleza humana corrupta y sórdida, una propensión a la brutalidad e, incluso, al sadismo, un matiz neurótico en los personajes, una atmósfera constante de tensión y violencia inminente, un énfasis en escenarios urbanos oscuros, sórdidos y malsanos y la oscuridad y las sombras de sus imágenes. Además de las películas ya mencionadas, *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1945), dirigida por Howard Hawks, *El callejón de las almas perdidas* (*Nightmare Alley*, 1947), dirigida por Edmund Goulding, *El beso de la muerte* (*Kiss of Death*, 1947), dirigida por Henry Hathaway, y *Al rojo vivo* (*White Heat*, 1949), dirigida por Raoul Walsh, son ejemplos destacados de cine negro. *Véase* **cine de detectives, cine de gángsteres** *y* **cine policiaco.**

■ **cine poético** (1) Término empleado en ocasiones para referirse al cine de vanguardia estadounidense de los años cuarenta y cincuenta. Se trataba de películas que eran, al mismo tiempo, de carácter abstracto y psicológico, y que mostraban en especial la influencia de Freud. *Meshes of the Afternoon* (*Las redes de la tarde*, 1943), de Maya Deren, es quizás el ejemplo más conocido. (2) El término fue utilizado asimismo por Jonas Mekas y otros para describir el Nuevo Cine Americano en general. *Véase* **cine de vanguardia** *y* **Nuevo Cine Americano.**

■ **cine policiaco** Género cinematográfico que presenta la búsqueda de indicios y culmina con la resolución del crimen por parte de un detective privado o de algún agente de la policía (a veces el proceso de investigación lo lleva a cabo un periodista, un investigador que trabaja para una agencia de seguros o un abogado). Las películas policiacas pertenecen al cine de misterio, y se distinguen de otros filmes de este grupo por su figura protagonista. El cine policiaco se apoya, sobre todo, en la trama y en sus complicaciones: apela al público planteando un misterio y enviando al protagonista a descubrir su solución. Eso hace que el espectador se identifique con el protagonista y comparta su sagacidad. La anticipación y el suspense dan un énfasis y un significado añadido a todos los detalles de la película. Un grupo de películas policiacas conocido por todos es el protagonizado por el sabueso británico Sherlock Holmes. El cine policiaco brinda también la oportunidad de mostrar en pantalla a una gran variedad de personajes, tanto siniestros como cómicos, y grandes dosis de acción, sobre todo peleas, acciones extremadamente violentas y persecuciones.

El cine policiaco americano posee ciertas características propias y cierto ambiente que lo define. Películas como *Chinatown* (1974), de Roman Polanski, presentan un universo urbano brutal, inmoral y decadente, que abarca a pobres y a ricos, y a través del cual el protagonista tiene que abrirse paso para descubrir qué es lo que en realidad ha sucedido, y a menudo también cierta verdad moral sobre ese mundo y sobre sí mismo. La figura clásica del detective, representada por el Sam Spade que interpreta Humphrey Bogart en *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941), de John Huston, es la de un tipo duro, de cierta complejidad moral pero, ante todo, de gran sensibilidad. Aunque parece independiente y solitario, y a veces resulta casi tan brutal como los criminales que le rodean, entiende la necesidad de la ley y del orden, la perentoriedad de alguna clase de contrato social para luchar contra el caos, aunque la sociedad y sus instituciones se le antojen mezquinas y corruptas. Esta figura constituye hasta cierto punto una puesta al día del héroe del *western*, pero privada del paisaje mítico, con toda su grandeza y libertad, del Oeste. Se trata de una afirmación de la firmeza y del individualismo americano, que toma parte en un drama que denuncia el declive de los valores americanos y la corrupción del mundo moderno.

Los detectives que pertenecen a la policía han sido tradicionalmente figuras más temerosas de la ley y de menor complejidad moral, como en las películas de los Hombres G de los años cincuenta y en obras como *La ciudad desnuda* (*The Naked City*, 1948), de Jules Dassin. En general, tales figuras parecen salvaguardas del orden moral y social. Pero, en los últimos años, sobre todo en América, el detective de policía y el detective privado parecen haberse acercado. Las organizacio-

cine policiaco *Chinatown* (1974), de Roman Polanski, con Jack Nicholson interpretando a la figura del detective en un mundo inmoral y brutal.

nes policiales han resultado tan corruptas o dudosas como el mundo que las rodea y, como sucede con el personaje de Popeye interpretado por Gene Hackman en *Contra el imperio de la droga* (*The French Connection*, 1971), dirigida por William Friedkin, o con *Harry el sucio* (*Dirty Harry*, 1972), encarnado por Clint Eastwood en la película de Don Siegel, el oficial de policía se ha convertido en un solitario, frecuentemente violento y complejo, pero, en última instancia, dotado de ese alto sentido de la moralidad que poseen la mayoría de las figuras del género. Durante las dos décadas pasadas, a las ficciones policiacas les ha ido mejor en la televisión que en el cine, donde han degenerado en películas policiacas y *buddy films* violentas, pretendidamente cómicas y estúpidas. Quizás el beso de despedida al viejo tipo de detective privado lo diera el Philip Marlowe interpretado por Eliott Gould en *Un largo adiós* (*The Long Goodbye*, 1973), de Robert Altman, matando al amigo que le ha traicionado y siguiendo su camino al son de «Hooray for Hollywood». *Véase* **cine de detectives, cine de misterio** *y* **cine negro.**

■ **cine por ordenador** (1) Películas experimentales, generalmente de carácter abstracto, realizadas con un ordenador. Estas películas atrajeron por primera vez la atención en los años sesenta, especialmente los trabajos de Stan Vanderbeek, *Computer Art (number one)* (*Arte por ordenador, número uno*, 1966), y de John Whitney, *Permutations* (*Permutaciones*, 1968). *Véase* **animación, animación por ordenador** *y* **cine de vanguardia.**

■ **cine pornográfico** Cualquier filme realizado con el propósito exclusivo de estimular sexualmente al espectador mostrando cuerpos desnudos y actos sexuales explícitos. Esta clase de películas, con su tosquedad técnica y su explotación de lo sexual, carecen de cualquier «valor social compensatorio» (para usar la frase del Tribunal Supremo de los EE.UU.), circunstancia que los aparta de las películas serias que emplean el sexo como parte de otras preocupaciones temáticas y presentan el cuerpo humano y el acto de hacer el amor con tacto e imaginación. El cine pornográfico puede dividirse en dos grandes categorías: las películas de carácter *amateur* y de duración más bien breve, que no se exhiben en salas (por ejemplo, películas distribuidas o vendidas en *sex-shops*), y las de duración más extensa y mayores medios económicos, que se exhiben en salas destinadas exclusivamente a este tipo de filmes. A las películas pornográficas se les llama también películas porno, películas X o películas para adultos. *Véase* **censura.**

■ **cine psicotrónico** Grupo de películas de bajo presupuesto que tienen un pequeño seguimiento de culto debido a su baja calidad tan estrafalaria, exagerada e irresistible. Lo que mejor parece definir a estas películas son sus tramas inverosímiles, sus personajes unidimensionales, sus puntos de vista adolescentes, sus clichés y sus pobres valores de producción. Este grupo incluye una gran cantidad de filmes baratos de terror y ciencia ficción, pero también abarca una gran variedad de películas tales como las de motoristas, mujeres encarceladas o drogas. Al igual que el cine *camp*, estas películas son exageradas, increíbles y rozan el ridículo, pero sobrepasan a esa categoría en su exceso, su basteza y su baja calidad. Quizá la más notable de estas películas sea *Plan Nine from Outer Space* (*Plan nueve desde el espacio exterior*, 1959), aunque todas sus películas reúnen los méritos suficientes para serlo. Tampoco deberíamos olvidar las películas de Hershell Gordon Lewis, «el padrino del *gore*», especialmente su *Blood Feast* (*Celebración sangrienta*, 1963). Al parecer la primera vez que se utilizó el término «psicotrónico» fue en la película *The Psychotronic Man* (*El hombre psicotrónico*, 1980), dirigida por Jack M. Sell. *Véase* ***camp.***

■ **cine puro** Término empleado para referirse a un cierto número de películas de vanguardia realizadas en Francia durante los años veinte, que no crean una realidad figurativa, sino que se centran en la forma y el ritmo. El término fue empleado por Henri Chomette para definir un tipo de cine despojado de todos los elementos que aparecen normalmente en las películas, algo que logró él mismo en sus dos filmes, *Reflets de lumière et de vitesse* (*Reflejos de luz y de velocidad*, 1925) y *Cinq minutes de cinéma pur* (*Cinco minutos de cine puro*, 1926), que presentan el puro movimiento rítmico de los reflejos de luz en los cristales. El cine puro fue influido por cineastas alemanes «absolutos» como Hans Richter y Viking Eggeling, y en él cabe incluir, sin propósito de exhaustividad, a cineastas franceses como Grémillon, Marcel Duchamp y Germaine Dulac. *Véase* **película absoluta.**

■ **cine religioso** Género cinematográfico en el cual se agrupan las películas de temática religiosa. Una serie de organizaciones religiosas han contratado los servicios de pequeñas productoras para realizar tales películas, pero pocas de estas obras poseen valor por sí mismas. La industria del cine ha realizado películas comerciales religiosas desde los tiempos del cine mudo, con una calidad variable. Dado que la fe es un asunto que compete a las creencias del individuo, resulta preferible juzgar estas obras por

su valor cinematográfico que por su calidad de testimonios religiosos. Dentro del género encontramos un gran número de superproducciones espectaculares que utilizan la religión como excusa para trasladarnos a ambientes exóticos y contarnos originales aventuras. Un temprano ejemplo es el *Ben-Hur* (1926) de Fred Niblo, objeto de una versión posterior que constituye un espectáculo épico todavía más avasallador, dirigida por William Wyler y estrenada en 1959. Cecil B. DeMille es uno de los principales responsables de que América vea la Biblia como un tebeo hollywoodiense, con películas tales como sus dos versiones de *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, 1923 y 1956, respectivamente). Resulta dudoso que el cielo le haya perdonado su *Sansón y Dalila* (*Samson and Delilah*, 1949). Hollywood trató de forma seria el tema de la religión en *Saint Joan* (*Santa Juana*, 1957) y lo abordó con gusto y tacto en *La canción de Bernadette* (*The Song of Bernadette*, 1943), dirigida por Henry King. Figuras religiosas como los sacerdotes o los pastores, en ocasiones, han sido algo parecido a personas reales en un mundo real, especialmente en *Siguiendo mi camino* (*Going my Way*, 1944), de Leo McCarey, y en *A Man Called Peter* (*Un hombre llamado Pedro*, 1955). De época más reciente datan una serie de películas sobre la vida de Jesús, incluyendo la sobria y monótona *La historia más grande jamás contada* (*The Greatest Story Ever Told*, 1965), de George Stevens. Sin embargo, *El evangelio según San Mateo* (*Il vangelo secondo Mateo*, 1964), presenta uno de los tratamientos más conmovedores y evocativos de la figura de Jesús en la historia del cine. A comienzos de los años setenta, Jesús se convirtió en el protagonista de una ópera-rock en *Jesucristo Superstar* (*Jesus Christ Superstar*, 1973), dirigida por Norman Jewison, que no resultó tan emocionante como la obra de Broadway que adaptaba.

cine religioso *El evangelio según San Mateo* (1964), la representación realista de Pier Paolo Pasolini del ministerio y la crucifixión de Cristo.

■ **cine sanguinolento** Películas con grandes dosis de violencia y en las que se derrama una gran cantidad de sangre (la traducción literal de la voz inglesa original, *splatter film*, sería «película que salpica»), por ejemplo, *Matar o no matar, éste es el problema* (*Theater of Blood*, 1973), dirigida por Douglas Hickox. *Véase* **cine de casquería** *y* **cine de psicópatas.**

■ **cine *underground*** Nombre dado al cine de vanguardia o experimental realizado en los EE.UU. a partir de los años cincuenta. El nombre New American Cinema se refiere también a este tipo de películas, realizadas más o menos en el mismo periodo, pero se deriva de un modo específico del New American Cinema Group, creado en 1960. La expresión «cine *underground*» surgió de la revuelta artística y de la experimentación llevada a cabo por la Beat Generation en la década de los cincuenta, que tuvo lugar sobre todo en San Francisco y Nueva York. El cine experimental en los EE.UU. surgió como parte de la explosión artística y social de los turbulentos años sesenta. El término *underground* sugiere el aspecto anticomercial y radical de esta clase de filmes, así como el carácter privado de su producción, lejos de la industria cinematográfica. El cine *underground* pone el énfasis en la visión privada y subjetiva del cineasta, reaccionando contra los valores sociales y estéticos aceptados. Asimismo, explora el propio medio cinematográfico de una forma que, en principio, puede parecer inexperta o *amateur*, pero que, en realidad, denota una gran capacidad de innovación y de perspicacia técnica sobre la naturaleza del cine y de la percepción. Entre los realizadores de cine *underground*, destacan los nombres de Stan Vanderbeek, que acuñó el término, de Jordan Belson, de Kenneth Anger y de Stan Brackhage. *Véase* **cine de vanguardia** *y* **Nuevo Cine Americano.**

■ **cineasta** *Véase* **realizador.**

■ **cineasta independiente** (1) Término utilizado en ocasiones para los realizadores de películas de vanguardia o no comerciales. (2) Persona que hace una película comercial pero que no está relacionada con la escena de Hollywood.

■ ***Cinéaste*** Revista cinematográfica trimestral publicada en Nueva York, de tintes políticos y centrada en películas extranjeras no comerciales.

■ **cineclub** Grupo de personas que se organizan para promover la exhibición de películas importantes, generalmente sin ánimo de lucro. Existen cineclubes prácticamente en todas las ciudades más destacadas y poseen un carácter relevante

dentro de la vida cultural de la mayoría de facultades y universidades.

■ **Cinecolor** Procedimiento cinematográfico primitivo de dos colores utilizado en lugar del procedimiento Technicolor, que era más caro, desde finales de los años treinta hasta el desarrollo de los sistemas de color tricapa en los años cincuenta. A partir de un solo negativo se hacía una copia positiva con emulsión en ambas caras de la película, una rojo-naranja y la otra azul-verde. *Véase* **película de color.**

■ ***Cinefantastique*** Revista de carácter bimensual, centrada en el cine fantástico, especialmente el de terror y el de ciencia ficción, escrita con inteligencia y profusamente ilustrada. Ofrece artículos, entrevistas y críticas. Se publica en Oak Park, Illinois.

■ ***Cinefex*** Publicada tres veces al año en Riverside, California, la revista se ocupa de los efectos especiales cinematográficos. Cada número se centra en muy pocas películas y ofrece extensos artículos y entrevistas que examinan en profundidad diversos aspectos técnicos, acompañados de fotografías.

■ **cinefoil negro** Papel de aluminio de color negro, grueso y fuerte, que sirve para controlar el haz de luz y darle forma. Su resistencia al calor propicia que en ocasiones se lo utilice a modo de protección entre la luz y la superficie iluminada.

■ ***Cineforum*** Revista publicada en Italia y que destaca por una aproximación al cine de carácter internacional, centrada en naciones individuales. Esta publicación también pone especial énfasis en los cines emergentes, así como en las obras de directores específicos.

■ **CineFusion** Procedimiento de composición electrónica creado por Ultimatte que mejora el proceso de pantalla azul, de forma que se pueden reproducir objetos transparentes y bordes borrosos que se encuentran en primer lugar, evitar su decoloración provocada por la reflexión de la iluminación azul sobre el fondo y reproducir también las sombras proyectadas en el fondo iluminado por luz azul; el resultado es una imagen compuesta indistinguible de la filmación de acción real. El proceso adapta el sistema de máscara móvil con pantalla azul por diferencia de color, utilizando la diferencia entre los componentes azul y verde para conseguir un fondo negro manteniendo al mismo tiempo las densidades de azul correctas para los colores más cercanos. *Véase* **procedimiento de pantalla azul.**

■ ***cinelight*** Luz suave de relleno portátil que crea un haz amplio con bombillas de entre 300 y 1.000 vatios. *Véase* **luz suave.**

■ **Cinema Digital Sound** *Véase* **sonido digital.**

■ ***Cinema Journal*** Revista de la Society of Cinema Studies, publicada por la University of Texas Press en Austin, que ofrece artículos de eruditos sobre películas comerciales y no comerciales.

■ ***Cinema Nôvo*** El «nuevo cine» que floreció en Brasil en los años sesenta y trató de crear un cine político con un audaz espíritu revolucionario y una atrevida técnica cinematográfica. Importantes directores dentro de este grupo fueron Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos y Ruy Guerra. A principios de los años setenta la represión del gobierno brasileño acabó con el movimiento. *Véase* **cine del Tercer Mundo.**

■ **cinemacrografía** Filmación de objetos pequeños no con un microscopio sino con objetivos normales, suplementarios o especiales y con dispositivos extensores para el objetivo. Este tipo de fotografía se utiliza con asiduidad en documentales de naturaleza o biología. También llamada macrocinematografía y cinefotomacrografía. *Véase* **cinemicrografía.**

■ **CinemaScope, Scope** Sistema de objetivo anamórfico presentado por la Twentieth Century-Fox en 1953 con su producción de *La túnica sagrada* (*The Robe*, 1953), dirigida por Henry Koster. El procedimiento se basaba en el trabajo de Henri Chrétien, un francés que había desarrollado un objetivo especial para tanques que ofrecía un campo de visión de 180 grados y que posteriormente fue utilizado en la fotografía aérea para la confección de mapas. El objetivo desarrollado por la Twentieth Century-Fox comprimía el ancho de la imagen filmada a la mitad de su tamaño en la película y, después, otro objetivo de este tipo en el proyector descomprimía la imagen al proyectarla en la pantalla. Al principio, este sistema producía una imagen con una relación de aspecto de pantalla ancha de 1:2,55 que, posteriormente, pasó a ser de 1:2,35 para permitir la inclusión de una banda de sonido óptica. El CinemaScope fue un procedimiento de vida efímera que filmaba anamórficamente en película de 55 mm y reducía la imagen en copias comprimidas de 35 mm. Otros estudios cinematográficos diversos utilizaban sistemas similares al CinemaScope, frecuentemente con «scope» al final del nombre, de manera que la palabra se convirtió en una abreviatura para este tipo de sistemas en general. Actualmente se prefieren los objetivos su-

periores de Panavision a los del CinemaScope y a los de otros sistemas anamórficos más antiguos. *Véase* **lente anamórfica** *y* **pantalla ancha.**

■ **Cinémathèque Française** Compuesta actualmente por una filmoteca, dos salas y un museo ubicados en París, esta institución cinematográfica fue creada en 1936 por Henri Langlois junto con Georges Franju y Jean Mitry. Langlois y sus compañeros fueron responsables de la salvación de muchas películas mudas y de la ocultación de numerosas obras cinematográficas durante la ocupación alemana de Francia en la Segunda Guerra Mundial. Hoy día, la colección cuenta con más de 50.000 filmes y el museo exhibe un gran número de objetos que abarcan toda la historia del cine. Sus numerosos pases de películas, especialmente de las realizadas en Hollywood, tuvo un impacto fundamental tanto en la crítica de autor como en el cine de la Nueva Ola francesa (la *Nouvelle Vague*).

■ **cinematografía** Palabra derivada del cinematógrafo de los hermanos Lumière que se aplica a (1) la filmación de imágenes en movimiento en la realización de una película. La cinematografía abarca el ámbito tecnológico de los instrumentos empleados en la producción de un filme, como la cámara, los objetivos, la película virgen y la iluminación empleados, y el campo de las técnicas de filmación, como el ángulo de cámara, la distancia o el movimiento. La composición, la forma, el color, las luces y las sombras y el movimiento son, además, elementos importantes de la imagen y de la relación entre imágenes. Pero el término también se aplica a (2) todo el proceso de producción de una película, que incluye la fotografía, el procesado, el positivado y la proyección.

La historia de la cinematografía, en el sentido (1) y (2) del término, se remonta, por una parte, a la invención de una serie de juguetes decimonónicos, como el taumátropo, el fenakistoscopio, el estroboscopio y el zoótropo, basados en la persistencia retiniana del espectador, que lleva a percibir como animadas una serie de fotografías vistas consecutivamente, y, por otra, a los tempranos experimentos con la fotografía realizados por los franceses Nicéphore Niépce y Louis Daguerre, también en el siglo XIX. Los sistemas de proyección de imágenes en movimiento datan de un instrumento inventado en la segunda mitad del siglo XVII, la linterna mágica, continuamente desarrollado como forma de entretenimiento popular en el curso de los dos siglos siguientes. A finales del siglo XIX, el francés Étienne-Jules Marey inventó su revólver fotográfico, que «disparaba» 12 fotografías (o «cronofotografías») por segundo, registrando el movimiento de los seres humanos y de los animales, y el americano Eadweard Muybridge había conseguido proyectar fotografías consecutivas, también de seres humanos y animales en acción, para crear la ilusión de movimiento con su zoöpraxiscopio. Quizás el nexo de unión entre estos experimentos pioneros y el desarrollo de la cinematografía moderna sea la cámara de Edison y Dickson, el kinetógrafo, y de la máquina de visión individualizada, el kinetoscopio, así como de la versión mejorada de esta última creada por Dickson, el mutoscopio, que inventó para la Biograph Company. La cinematografía empieza, ante todo, con los primeros pases públicos de películas proyectadas con el vitascopio de Edison durante espectáculos de vodevil en Nueva York en 1896, los cortometrajes producidos por los hermanos Lumière durante los últimos años del siglo XIX y con el vuelo fantástico y la fotografía trucada de Méliès que enlaza con el siguiente siglo.

Al entrar en el siglo XX, la cinematografía fue desarrollándose gracias al surgimiento de compañías cinematográficas como la Edison, la Biograph y la Vitagraph, y al rápido crecimiento de los nickelodeones. Pero los auténticos avances en el cine mudo se produjeron posteriormente, gracias a las obras de directores tan distintos como Griffith, Stroheim y Murnau, y de directores de fotografía como Billy Bitzer, Karl Freund, Charles Rosher, Karl Struss y William Daniels. También tuvieron un impacto significativo los avances en la iluminación y en las cámaras, así como el cambio de la película ortocromática a la película pancromática. La llegada del sonido inmovilizó a las ruidosas cámaras en recintos insonorizados, dando lugar al monótono corte de una cámara a otra o a la filmación frontal estática, como si la película fuera una obra de teatro. Pero, una vez que se encontraron fórmulas para que las cámaras fuesen más silenciosas y para que recuperaran la movilidad, la cinematografía volvió a gozar de su antigua flexibilidad. Cada uno de los grandes estudios acuñó un estilo distintivo, desde las imágenes vivas y brillantes de la MGM hasta las contrastadas y dramáticas de la Warner. Géneros específicos, como el cine de gángsteres o el *western*, establecieron también sus propias exigencias fotográficas. Al mismo tiempo, cabe encontrar una variedad de estilos cinematográficos tan distintos como el de Rouben Mamoulian y Orson Welles en la dirección o el de Stanley Cortez y Gregg Toland en la fotografía. Hay que recordar que Toland fue el director de fotografía de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Welles.

Sin duda, los dos acontecimientos más importantes en la historia de la cinematografía desde la aparición del sonido han sido la aparición de la película de color y de los sistemas de pantalla ancha. La llegada de los procedimientos tricapa, especialmente del Eastman Color en la década de los cincuenta, hizo que la mayor parte de los filmes comerciales abandonara gradualmente el blanco y negro y adoptara la película de color; al mismo tiempo, para rejuvenecer la industria en la era de la televisión, sistemas de proyección y de filmación como el CinemaScope y, poco después, el Panavision, crearon las imágenes de pantalla ancha. Estos procedimientos de pantalla ancha no hubieran sido posibles a su vez sin la continua mejora y perfeccionamiento tanto de la película de color como de los sistemas de iluminación. También resultan importantes los considerables avances realizados en el campo de la fotografía de efectos especiales, especialmente en películas de ciencia ficción como *2001, una odisea del espacio* (*2001, A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, y *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1978), de George Lucas. Los operadores que ha aprendido a emplear las nuevas películas vírgenes y a controlar las nuevas técnicas de iluminación, a orquestar los colores y a llenar la gran pantalla con las poderosas imágenes de los directores, como William Fraker, Sven Nykvist, Owen Roizman y Vilmos Zsigmond, son artistas por derecho propio. Actualmente, la cinematografía, los sistemas de filmación, procesado, positivado y proyección de película, han sido perfeccionados y mejorados hasta tal punto que el cine se ha convertido en el arte de la era tecnológica. Lo que nos aguarda en el futuro son los avances en la cinematografía tridimensional, que harán que la imagen en pantalla resulte incluso más inmediata y real, y la mejora en la tecnología para la visión doméstica de películas.

■ **cinematografía de alta velocidad** Filmación realizada a velocidades muy superiores a las normales por los motivos siguientes: (1) para lograr movimientos al ralentí; (2) para otorgar una apariencia natural al movimiento de maquetas o a efectos en miniatura como agua, humo, o una explosión; (3) para registrar en película diversos fenómenos para su investigación científica. Algunas cámaras estándar pueden alcanzar velocidades de hasta 120 fotogramas por segundo, especialmente para los efectos apuntados más arriba en (1) y (2), pero, para la cinematografía de alta velocidad que haya de sobrepasar estas cantidades, se necesitan dos tipos de mecanismos. Cámaras con sistemas de acción intermitente incorporados pueden conseguir hasta 400 fotogramas por segundo con película de 35 mm (las explosiones en miniatura a veces se filman aproximadamente a esta velocidad), y hasta 600 fotogramas por segundo con película de 16 mm; cámaras con mecanismos de acción continua pueden conseguir hasta 40.000 fotogramas por segundo con película de 16 mm. Con frecuencia es necesario un mayor grado de iluminación y exposición para la cinematografía de alta velocidad, y se necesita película especial, con una elevada sensibilidad y mayor número de perforaciones, para velocidades extremadamente altas. *Véase* **cámara de alta velocidad.**

■ **cinematografía de helicóptero** Planos para una película tomados desde un helicóptero en vuelo. Actualmente monturas sofisticadas hacen posible vistas aéreas estables, las cuales han aumentado el perímetro espacial de la pantalla. Planos panorámicos de localizaciones, escenas de batallas, imágenes de vehículos en carrera o animales se pueden captar con un impresionante grado de movimiento y realismo.

■ **cinematografía de truca** (1) Filmación con proyección trasera en la que se filma una acción en primer término delante de una imagen proyectada en la parte trasera de una pantalla traslúcida. Esta técnica permite que los actores en un estudio aparezcan delante de un decorado filmado en otro lugar. (2) Cualquier filmación realizada mediante el uso de una cámara de truca (por ejemplo, el copiado con doble película u óptico). *Véase* **cámara de truca** *y* **retroproyección.**

■ **cinematografía en vuelo** Filmación de una nave en vuelo desde otra nave en vuelo.

■ **cinematografía submarina** Fotografía de imágenes en movimiento bajo la superficie del agua, sea en un tanque de agua construido en el estudio o en una gran masa de agua como la del mar o el océano. Para llevar a cabo este tipo de cinematografía, se requiere de personal altamente especializado, así como de cámaras protegidas con cubiertas impermeables o de cámaras especiales que no requieran esa protección. La iluminación artificial, especialmente necesaria a profundidades muy lejanas de la superficie del agua, puede obtenerse bien mediante unidades individuales con una lámpara y una batería, que se emplean de forma específica para la filmación de primeros planos, o bien mediante varias lámparas conectadas a cables y a las que uno o más generadores situados por encima de la superficie del agua suministran energía. Como los objetos fotografiados debajo del agua aparecen ante el objetivo de la cámara, lo mismo

que ante el ojo humano, una cuarta parte más cerca de lo que en realidad están a causa del efecto de refracción, la distancia entre el objetivo y el sujeto que se desea filmar debe multiplicarse por un factor de 1,33. Los objetivos de gran angular se emplean normalmente para compensar esta contracción de la distancia y para minimizar la cantidad de agua que hay entre la cámara y el sujeto. Pueden emplearse filtros de cámara para compensar hasta cierto punto la absorción de luz roja del agua, aunque también es posible mejorar el equilibrio y la densidad del color utilizando filtros durante el positivado. La cinematografía submarina, que ha sido un elemento esencial de las películas comerciales de Hollywood desde los tiempos de *Piratas del mar Caribe* (*Reap the Wild Wind*, 1942), de Cecil B. DeMille, logró efectos visuales espectaculares en la producción de Disney *20.000 leguas de viaje submarino* (*20.000 Leagues Under the Sea*, 1954), dirigida por Richard Fleischer. Este tipo de fotografía logró grandes avances merced a la labor desarrollada por la Armada de los EE.UU., y también se desarrolló específicamente para la realización de películas científicas y documentales, en especial para los filmes de Jacques-Yves Cousteau emitidos por televisión. Un ejemplo de cinematografía submarina, de los más impactante de los últimos años, es el que aparece en *Abbys* (*The Abbys*, 1989), de James Cameron, en el que la mayoría del filme fue rodado en un gran tanque de una central nuclear inconclusa de Carolina del Sur e iluminada con luces HMI especialmente diseñadas. *Véase* **cubierta submarina.**

cinematografía submarina James Cameron logró una de las mejores muestras de cinematografía submarina de los últimos años en *Abbys* (1989).

■ **cinematográfico** (1) Cualquier cosa directamente relacionada con el mundo de las películas, como la técnica cinematográfica o la iluminación cinematográfica. (2) Cualquier cosa ajena al mundo de las películas que sugiera el ambiente o que recuerde la atmósfera propia de éstas, como una obra narrativa con personajes o técnicas cinematográficas. La palabra «fílmico» se emplea a menudo en el contexto de la primera definición, pero rara vez en el de la segunda.

■ **cinematógrafo** Cámara y proyector, al principio unidos en un mismo aparato, inventado en Francia por los hermanos Auguste y Louis Lumière (1862-1954; 1864-1948). La máquina significaba una mejora respecto del kinetoscopio y el kinetógrafo de Edison y Dickson al ser más ligera y más fácilmente transportable, tanto porque funcionaba girando manualmente una manivela y no empleaba un motor eléctrico, como porque utilizaba un mecanismo de arrastre que se enganchaba en las perforaciones y arrastraba cada fotograma hasta dejarlo ante la abertura. El cinematógrafo fue también fundamental a la hora de estandarizar el ancho de película en 35 mm y la velocidad en 16 fotogramas por segundo (la máquina de Edison también empleaba película de 35 mm, pero funcionaba a 48 fotogramas por segundo). El 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière exhibieron una serie de cortometrajes, cada uno de 1 minuto o 2 de duración, ante un público de pago en un café de París. En 1896 abrieron su segunda sala y en 1898 contaban con un catálogo de más de 1.000 largometrajes. Sus películas más notables consisten en breves registros de la realidad (llamados *actualités*); por ejemplo, la salida de los trabajadores de la fábrica Lumière o la entrada de un tren en la estación de París. Debido a lo limitado de su temática y de su técnica (la cámara raramente se movía y se limitaba a registrar lo que estaba enfrente de ella), los hermanos Lumière pronto fueron superados por otros cineastas, especialmente por Georges Méliès, con sus películas de género fantástico y su fotografía trucada. La palabra «cinematógrafo» es la matriz de la que proceden todas aquellas que contienen el término «cinema».

■ **cinematología** Estudio del cine como obra de arte que pone el énfasis en sus características internas, como los elementos de la historia, la estructura narrativa y la puesta en escena. *Véase* **filmología.**

■ ***cinéma-vérité*** El término significa «cámara verdad» en francés y se aplica a una serie de películas documentales que se esfuerzan por resultar inmediatas, espontáneas y auténticas por medio de un equipamiento portátil y discreto y el rechazo de cualquier línea o conceptos narrativos preconcebidos en relación con el material. *Cinéma-vérité* fue el término empleado por Jean Rouch para describir la película que filmó con Edgar Morin, *Chronique d'un eté* (*Crónica de un verano,* 1960), considerada como la primera de estas obras. La teoría y la práctica del *cinéma-vérité* seguían hasta cierto punto las del pionero del cine ruso Dziga Vertov, que también empleó el término «cine verdad» (*Kino-Pravda*) para referirse a una serie de noticiarios, y, en menor grado, también las del pionero americano del documental Robert Flaherty. Una técnica característica de *Chronique* es la del cineasta preguntando y siendo inquisitivo con los entrevistados, provocándolos para que se expongan de una forma sincera y espontánea. Ésta es la técnica que distingue el *cinéma-vérité* de un tipo similar de documental desarrollado en América en la misma época, el cine directo, en el que no hay intromisiones por parte del director y en el que se filma y se graba a los sujetos dejándolos a sus anchas, comportándose y hablando ante la cámara de manera natural sin que nadie les incite a ello. El término *cinéma-vérité* se ha empleado para describir ambos movimientos, especialmente en textos de introducción al cine, pero la distinción entre ambas escuelas documentalistas resulta crucial, y la conservación de sus respectivos nombres constituye un reconocimiento de este hecho. Otros directores franceses que realizaron películas de *cinéma-vérité* fueron Chris Marker y Mario Ruspoli, aunque quizá la obra más importante que surgió de esta escuela fuera *Le Chagrin et la pitié* (*La pena y la piedad,* 1970), contundente y poderoso retrato de la Francia ocupada por los alemanes construido mediante una serie de entrevistas. *Véase* **cine directo** *y* **documental.**

■ **cinemicrografía** Filmación de pequeños objetos o de vida a través de un microscopio. Este procedimiento se utiliza tanto para la investigación como para hacer películas científicas y médicas. También llamada microcinematografía, cinefotomicrografía y cinemicroscopia. *Véase* **cinemacrografía**.

■ **Cine-Ojo** Teoría cinematográfica de Dziga Vertov (cuyo nombre real era Denis Kaufman), el realizador de documentales y noticiarios en la Rusia posrevolucionaria. Para Vertov, la cámara era como los ojos de una persona, con su capacidad para moverse de un sitio a otro y para descubrir los elementos importantes de cada situación. Pero el Cine-Ojo también era más flexible que el ojo humano: podía penetrar en la verdad de las cosas y hacer más evidente la verdad. Podía hacer esto alterando las distancias, cambiando los ángulos, manipulando las velocidades e invirtiendo el movimiento. La propia imagen podía congelarse o descomponerse en sus partes constituyentes o colocarse en una secuencia de imágenes relacionadas. Los impulsos que había detrás de todas estas técnicas eran los de exponer la realidad, más que distorsionarla, y hacer que el espectador examinara sus propias percepciones. Vertov desarrolló sus ideas en una serie de manifiestos. Él organizó el Grupo Cine-Ojo en 1919 y, desde 1922 hasta 1925, montó una serie de noticiarios llamados *Kino-Pravda* (*Cine-Verdad*). Los materiales para estos noticiarios los rodaban cámaras que se trasladaban por toda Rusia y plasmaban hechos de la vida cotidiana. Vertov montó estos hechos de forma impresionante, haciendo de ellos no sólo los motivos inmediatos del noticiario, sino constituyendo una vi-

cinéma vérité El documental de Marcel Ophüls *Le Chagrin et la pitié* (1970) extrae su drama de las mentes de los entrevistados.

Cine-Ojo Una escena de uno de los noticiarios *Kino-Pravda,* de Dziga Vertov (entre 1922 y 1925).

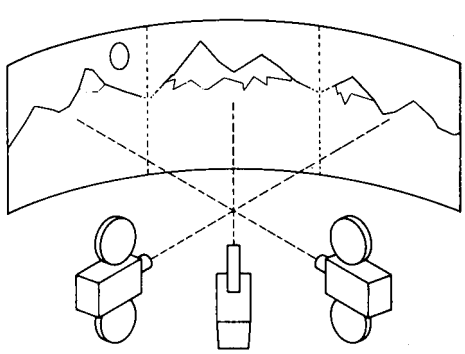
sión emocional y educativa de la vida en Rusia y una celebración de los logros de la Revolución. La película más famosa de Vertov es *Chelovek s kino-apparatom* (*El hombre con la cámara de cine*, 1929), que incorpora imágenes de la vida cotidiana para crear una impresionante demostración de la magia de la cámara, una deslumbrante exploración de las técnicas de positivado y de montaje y una de las investigaciones sobre la percepción más conscientes y exhaustivas que se han visto en el cine.

■ **Cinéorama** Sistema de pantalla ancha de 360 grados que empleaba 10 películas y 10 proyectores individuales. El espectador, ubicado en un recinto circular, se encontraba rodeado de imágenes en movimiento de paisajes pintados, dándole la impresión de estar viajando en un gran globo. El espectáculo se presentó por primera vez en 1900, en París, pero, tras la tercera representación, tuvo que cerrar por el riesgo de incendio que representaban los 10 proyectores.

■ ***cineplex*** Varias salas de cine ubicadas en un solo lugar, generalmente en el mismo edificio. A medida que los grandes cines de antaño iban cerrando tras la llegada de la televisión, se fueron creando estos complejos de pequeñas salas, al principio sobre todo en los centros comerciales o como resultado de subdivisiones de las grandes salas. *Véase* ***megaplex*** *y* ***multiplex.***

■ **Cinerama** Procedimiento de pantalla ancha creado por Fred Waller. Waller desarrolló este sistema a partir de su espectáculo Vitarama, presentado en la Feria Mundial de 1939, en el que se empleaban 11 proyectores y una inmensa pantalla curva, así como a partir de su método de entrenamiento de artilleros antiaéreos durante la Segunda Guerra Mundial, que utilizaba cinco proyectores enfocados sobre una pantalla curva. *Esto es Cinerama* (*This is Cinerama*, 1952) se estrenó en Nueva York a comienzos de los años cincuenta y fue el primer espectáculo cinematográfico de pantalla ancha que supuso un éxito comercial. El sistema empleaba tres proyectores de 35 mm, cada uno en una cabina distinta situada al fondo de la sala, con el de la derecha proyectando en el tercio izquierdo de la pantalla, el del centro hacia adelante en línea recta y el de la izquierda al tercio derecho de la pantalla. Las imágenes procedentes de las tres películas de 35 mm aparecían en una inmensa pantalla envolvente que llenaba la visión periférica del espectador y le producían la sensación de estar en el centro de la escena e involucrado en la acción (una de las secuencias filmadas consistía en un emocionante trayecto en montaña rusa que siempre hacía proferir al público grandes gritos). El problema de unir las tres imágenes en pantalla se atenuó difuminando en los propios proyectores los márgenes de los fotogramas que se unían. Para que el sistema produjera todo su efecto, era necesario que los espectadores se sentaran en el centro de la sala, frente al proyector del medio, donde la relación de aspecto era aproximadamente de 1:2,5. El Cinerama utilizaba un sistema de sonido estereofónico muy sofisticado e impactante. El sonido, procedente de siete pistas magnéticas, alojadas en una película aparte de 35 mm, se emitía por seis altavoces situados tras la pantalla y por otros diseminados a lo largo de la sala. El sonido del Cinerama seguía literalmente la acción en pantalla, moviéndose de una parte a otra de la sala.

El Cinerama obtuvo un gran éxito y pronto se proyectó en otras 11 grandes ciudades de los EE.UU. y en cinco del extranjero, pero el alto coste del sistema, con sus tres proyectores, su pantalla especial y la considerable cantidad de película que empleaba, así como la pérdida de asientos necesaria para proporcionar la perspectiva correcta a las butacas restantes, impidió una mayor expansión del Cinerama. Otro problema fue la dificultad de encontrar temas y técnicas cinematográficas para la pantalla envolvente. Las primeras producciones consistieron en realidad en colecciones de *travelogues*, y no fue hasta diez años después del estreno de *Esto es Cinerama* cuando se intentó la realización de la primera película de ficción que hacía uso del sistema, *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm* (*The Wonderful World of the Brothers Grimm*, 1962), dirigida por Henry Levin y George Pal. Mejor suerte con el formato de pantalla gigante tuvo *La conquista del Oeste* (*How the West Was Won*, 1962), de Henry Hathaway, John Ford y George Marshall. Pero las continuas dificultades planteadas por el solapamiento de las imágenes y la competitividad entre los distintos sistemas de pantalla ancha de una sola película forzó al Cinerama a



Cinerama

convertirse en un procedimiento de película única. Para el rodaje de *El mundo está loco, loco, loco* (*It's a Mad Mad Mad Mad World*, 1963), de Stanley Kramer, se empleó el UltraPanavision, un sistema que empleaba un negativo anamórficamente comprimido de 65 mm del que se realizaban copias de exhibición en 70 mm. No obstante, el nombre Cinerama continuó utilizándose para denominar al nuevo proceso. *Véase* **pantalla ancha.**

■ ***cinetab*** *Véase* ***trim tab.***

■ **Cinex-strip, Cinex** Tira de película positiva, hecha con una positivadora Cinex e incluida con el copión, que muestra fotogramas contiguos en grados de exposición escalonados. La tira permite al director de fotografía evaluar el éxito del plano y ver cómo aparecería con diferentes luces de positivado.

■ **cinta** (1) Cinta magnética de un cuarto de pulgada (6,35 mm) que se ha revestido de óxido férrico para la grabación y la reproducción de sonido. También llamada cinta de audio. *Véase* **grabación magnética.** (2) Cinta de audio que graba sonido digitalmente. Este tipo de grabación se está utilizando actualmente durante la producción cinematográfica. Sony introdujo sus casetes DAT (Digital Audio Tape, «cinta de audio digital») hace menos de una década. Nagra ha producido una grabadora, la Nagra-D, que, utilizando cinta digital de un cuarto de pulgada, tiene un aspecto y un funcionamiento muy parecido a los de sus modelos de cinta magnética. (3) Cinta transparente y adhesiva para la realización de empalmes, bien con perforaciones o bien perforada por la empalmadora de cinta para unir dos fragmentos de película con un empalme de cinta. *Véase* **empalmadora.** (4) Cualquier cinta adhesiva utilizada en el trabajo cinematográfico (por ejemplo, para señalar las posiciones de la cámara o de los focos en el suelo del decorado, para sellar latas de película o unir objetos). Este tipo de cinta generalmente se denomina cinta *gaffer* o cinta de cámara.

■ **cinta de audio** Cinta magnética, normalmente de 6,35 mm de ancho, hecha de plástico y cubierta con un revestimiento de óxido férrico. *Véase* **grabación magnética.**

■ **cinta de cámara** Cinta adhesiva de tela dura, de unos 2,5 cm de ancho, que se emplea para embalar y etiquetar latas de película, chasis y diversas piezas del equipo, para sellar latas de película virgen o expuesta, para señalar las marcas de foco en el suelo, para marcar claquetas o para otras tareas. Normalmente es de color blanco o negro.

■ **cinta de etalonaje** Cinta en la que se registra información para el etalonaje y que controla los cambios en la intensidad de la luz y el color durante el positivado. *Véase* **etalonaje.**

■ **cinta de sonido** Banda de óxido férrico en una película para grabar sonido y a partir de la cual se puede reproducir sonido. Una cinta de compensación más estrecha se coloca a lo largo del otro borde de la película para que pase uniformemente por la cabeza magnética y se enrolle uniformemente en la bobina. *Véase* **grabación magnética.**

■ **cinta de un cuarto de pulgada** Cinta magnética estándar utilizada en la grabación de sonido. Generalmente hecha de un soporte de poliéster con un revestimiento de óxido férrico, esta cinta se presenta en cartuchos o en rollos de unos 12 ó 18 cm, y, a veces incluso, en algunos de mayor longitud. *Véase* **grabación magnética.**

■ **cinta de vídeo, cinta de vídeo digital** Cinta con un revestimiento de óxido férrico magnetizado en la que pueden grabarse imágenes y sonido para su reproducción en un sistema de televisión, bien mediante un grabador de vídeo o directamente desde una emisión televisiva. En los sistemas analógicos, originalmente se utilizaba cinta de 5 cm para la grabación y emisión profesional de televisión, pero fue sustituida por la cinta de 2,54 cm, que daba una imagen igualmente buena. Entonces se utilizaba cinta de unos 2 cm para rodar documentales y producciones de vídeo, aunque la grabación se transfería a cinta de 2,54 para la emisión. No obstante, la Betacam y la avanzada Betacam SP de 1,27 cm de Sony han sustituido al sistema de tres cuartos de pulgada y se han convertido en el estándar de la industria para la grabación de noticias, los documentales y la programación en vídeo. Actualmente se utilizan varias fuentes de emisión a medida que la tecnología va cambiando: de una pulgada en cadenas de televisión más antiguas, la Mz de media pulgada de la NBC, la Betacam SP o la Betacam digital. Las cadenas de televisión con equipos nuevos están transmitiendo actualmente programas a partir de diversas cintas fuente a un servidor digital de archivos en disco duro para la emisión. La cinta de media pulgada ha sido el formato más popular para el uso doméstico, aunque también ha habido en el mercado sistemas con cintas de dos, una, tres cuartos y un cuarto de pulgada. Los dos formatos que utilizaban cinta de media pulgada para uso doméstico fueron originalmente el sistema Betamax o Beta, fabricado principalmente por

Sony, y el sistema VHS; ambos utilizaban un casete similar, pero tenían diferentes formas de alimentar al grabador con cinta. El sistema Beta actualmente ha quedado en gran medida obsoleto para el visionado doméstico. Muy anunciado en sus comienzos, el sistema S-VHS (Súper VHS) crea una imagen bastante mejor con una resolución mucho mayor que la cinta normal de VHS. También crea imágenes de alta calidad el Hi8, una cinta de 8 mm o de una anchura ligeramente superior a una pulgada.

Debido a que las cintas de vídeo digitales utilizadas en sistemas de vídeo e informatizados codifican la información de la imagen y el sonido en cifras binarias de ceros y unos, en lugar de la información analógica grabada en las cintas de vídeo descritas más arriba, son capaces de producir generaciones de copias que se acercan a la calidad de la grabación original. El D-1 utiliza una cinta de una pulgada; el D-2, una cinta de 19 mm o de aproximadamente tres cuartos de pulgada y el D-3, el D-5 y el Betacam digital usan todos cintas de media pulgada, aunque con sistemas diferentes. *Véase* **digital** *y* **grabador de cinta de vídeo.**

■ **cinta *gaffer*** Cinta adhesiva que el jefe de eléctricos utiliza para funciones como asegurar al suelo soportes, luces o cables y para otras diversas funciones durante una producción cinematográfica, como reparar roturas en el decorado, sellar latas de película, o señalar posiciones para la cámara y los actores en el suelo del decorado.

■ **cinta magnética** Cinta de un cuarto de pulgada (6,35 mm) con un revestimiento de óxido férrico en la que se puede grabar sonido. También llamada cinta de audio. *Véase* **grabación magnética.**

■ **cinta virtual** Versión montada y grabada digitalmente de un largometraje, que recibe ese nombre porque, en realidad, no se ha transferido a ninguna cinta, aunque la película pueda verse de principio a fin en un monitor de ordenador.

■ **cinturón de baterías, cinturón de corriente** Cinturón que lleva encima el cámara y que contiene un conjunto de baterías para suministrar corriente a la cámara portátil. Las baterías son recargables.

■ **Circarama** Sistema creado para Disneylandia que proyecta una imagen de 360 grados alrededor del público en una pantalla cilíndrica mediante una serie de proyectores. Primero se emplearon 11 proyectores de 16 mm, pero posteriormente se pasaron a utilizar nueve proyectores de 35 mm. *Véase* **Circle-Vision.**

■ **Circle-Vision** Sistema de película y de pantalla envolvente fundado por la Walt Disney Corporation. El sistema empleado en el Epcot Park de Florida utiliza una pantalla envolvente de unos 42 metros y cinco proyectores de 35 mm que funcionan sincrónicamente creando un perímetro de visión de 200 grados. El sistema del Epcot supera la visión periférica y crea en el espectador la sensación de estar inmerso en la escena. El sistema emplea también sonido estereofónico de siete pistas. Las películas se filman con cámaras de 35 mm que funcionan sincrónicamente y apuntan hacia arriba a espejos, dándoles el mismo punto nodal y evitando problemas de paralaje. Una nueva versión del sistema empleada en el EuroDisney de Francia emplea nueve cámaras y crea una imagen de 360 grados. *Véase* **Circarama.**

■ **circuito de salas, cadena de salas** (1) Un grupo de salas de cine, generalmente en un área determinada, que posee una sola organización. (2) Todas las salas de cine, generalmente en un área determinada, en las que circula una película. (3) A veces el término se aplica de forma imprecisa a todas las salas de cine del país que proyectan películas con ánimo de lucro.

■ **círculo de confusión** Pequeño círculo difuso formado por el objetivo sobre la película que es, en realidad, la imagen de un punto concreto del sujeto que se filma. Debido a que los rayos de luz de cualquier punto más cercano que el infinito deben converger en un punto más lejano, en el espacio que está detrás del objetivo, que el del punto focal, siempre aparecerán como una pequeña mancha circular. Cuanto más pequeño sea el círculo, menor será la confusión o la mancha y más nítida será la imagen. Un adecuado enfoque del objetivo permite reducir estos círculos al mínimo. *Véase* **profundidad de campo** *y* **profundidad de foco.**

■ **círculo de menor confusión, círculo de definición óptima** Círculo de confusión formado por los rayos de luz procedentes de un punto del sujeto, el cual resulta aceptable para su fotografiado.

■ **citación a maquillaje** Hora a la que se supone que un intérprete debe presentarse ante el departamento de maquillaje para prepararse para el rodaje.

■ **citación de vestuario** Cita concertada a una hora y en un lugar determinados para una prueba de vestuario.

■ **citación para el equipo** Orden de trabajo dirigida al equipo de producción, que notifica a sus diver-

sos miembros la hora y el lugar de rodaje. *Véase* **orden de trabajo.**

■ **claqueta** Pizarra con un par de listones unidos por una bisagra que se filma al comienzo de cada toma, tanto para ofrecer información sobre ella como para facilitar la sincronización del sonido con la imagen. En la pizarra se escriben datos como los nombres de la película, el director y el cámara, la fecha y los números de la escena y la toma. Esta información identifica el fragmento de película que se está filmando y se lee en voz alta para que quede registrada en la banda de sonido además de en la película. Después, los listones, llamados listones de claqueta, se hacen entrechocar por la parte superior, lo cual permite que el montador sincronice posteriormente la imagen y el sonido coordinando el fotograma en que se ven los listones uniéndose con el momento en el que comienza a escucharse el ruido en la banda de sonido. Para la sincronización de la imagen y el sonido, también se utiliza un sistema electrónico. Una claqueta con información de código de tiempo se denomina claqueta inteligente. *Véase* **código de tiempo** *y* **sincronización.**

claqueta

■ **claqueta de inserción** Pequeña pizarra con información similar a la que se señala en la claqueta, pero sin los listones, que se utiliza para dar información en el caso de un plano sin sonido o en el de ciertos tipos de insertos filmados con objetivos de longitud focal larga. *Véase* **claqueta.**

■ **claqueta de toma** Claqueta filmada al comienzo de cada toma que proporciona información sobre la toma. También llamada claqueta de número. *Véase* **claqueta.**

■ **claqueta electrónica** Mecanismo de sincronización integrado en la cámara utilizado en lugar de la claqueta tradicional, por el que se velan los primeros fotogramas de película y se envía una señal a la parte correspondiente de la cinta de sonido al comienzo de la filmación.

■ **claqueta electrónica** Aparato electrónico utilizado para alinear la imagen y el sonido al comienzo de cada toma, prescindiendo del golpe de claqueta tradicional. Un destello de luz vela en la cámara unos cuantos fotogramas en el instante preciso en que ésta comienza a filmar, al mismo tiempo que se envía un pitido a la cinta magnética de sonido por cable o por radio. Posteriormente, el montador utiliza estos dos puntos de referencia para sincronizar la imagen y el sonido. *Véase* **claqueta** *y* **sincronización.**

■ **claqueta final** Claqueta que señala los detalles identificadores de un plano cuando aparece al final de una toma en lugar de al principio, generalmente en posición invertida. También llamada claqueta invertida. *Véase* **claqueta.**

■ **claqueta inicial** Claqueta que se filma al principio de la toma y que señala los detalles identificadores del plano. El auxiliar de cámara lee en voz alta los detalles importantes y golpea juntos los listones que tiene la claqueta en su parte superior para sincronizar la imagen y el sonido más tarde en el montaje. *Véase* **claqueta** *y* **claqueta final.**

■ **claqueta inteligente, claqueta de código de tiempo** Claqueta que también incluye información de código de tiempo. La cámara filma la claqueta al comienzo del plano y, posteriormente, los números de código de tiempo ayudan a sincronizar la película con la grabación de sonido, que también tiene información de código de tiempo. *Véase* **claqueta.**

■ **claqueta invertida** Claqueta sostenida al revés con los listones entrechocados en la parte inferior del encuadre para indicar la conclusión de un plano. A veces es necesario comenzar a filmar la escena inmediatamente sin sostener la claqueta en su posición correcta al comienzo del plano. También llamada claqueta final. *Véase* **claqueta.**

■ **claqueta numérica** Claqueta o pizarra utilizada para señalar el comienzo de un plano. *Véase* **claqueta.**

■ **claquetista** *Véase* **auxiliar de cámara.**

■ **claroscuro** Traducción del término italiano *chiaroscuro*, formado a partir de las palabras *chiaro* («claro») y *oscuro* («oscuro») y que se refiere a la combinación de luces y sombras en una composición pictórica. En las películas expresionistas alemanas, por ejemplo, en *El Golem* (*Der Golem*, 1920), de Paul Wegener, se pueden disfrutar de algunos extraordinarios efectos de este tipo.

■ **clásico** Obra que ha cosechado fama y elogios debido a su tratamiento profundo e innovador de un tema significativo. El término se aplica generalmente a las películas de ficción que han superado la prueba del tiempo, que continúan enriqueciendo nuestra comprensión de la conducta humana y del propio medio cinematográfico, y que parecen seguir contribuyendo al desarrollo del cine. Las películas clásicas parecen ser un compendio de lo más avanzado de la época en que se realizaron, una reunión de las mejores técnicas y de las miradas más penetrantes sobre los seres humanos, una anticipación de la forma que adoptará el cine en el futuro y una contribución inagotable a su renovación. Sólo hace falta pensar en filmes como *Avaricia* (*Greed*, 1923), de Stroheim, *Amanecer* (*Sunrise*, 1927), de Murnau, *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Welles, *Hiroshima mon amour* (1959), de Resnais, y *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Kubrick, para entender y sentir en todo su alcance el significado de la categoría de clásico.

■ **clasificación para tungsteno, índice para tungsteno, velocidad para tungsteno** La medida de la sensibilidad de la película a las luces fotográficas, en oposición a su sensibilidad a la luz-día, generalmente dada en grados Kelvin. A veces estos términos se utilizan para la medida de las propias luces.

■ **Classification and Rating Administration (CARA)** Grupo responsable de la clasificación y calificación de las películas requerida para todos los filmes realizados por miembros de la Motion Picture Association of America (MPAA) y abierta a aquellos que, sin ser miembros de la misma, deseen someter sus películas al juicio de la CARA. Una junta de calificación envía su recomendación sobre una película individual a la administración, que concede al filme un certificado de calificación. Las decisiones pueden apelarse al Classification and Rating Appeals Board. *Véase* **Movie Rating System.**

■ **Classification and Rating Appeals Board** Consejo formado por el presidente de la Motion Picture Association of America (MPAA), por un representante designado por cada una de las compañías que son miembros de la MPAA, por un grupo de representantes de la National Association of Theater Owners (NATO), que iguala numéricamente a las compañías de la MPAA, y por representantes de cuatro distribuidoras independientes, ante el que un productor puede apelar la calificación concedida a una película por la Classification and Rating Administration de la MPAA. La calificación original puede modificarse por una mayoría de dos tercios del grupo al que se somete la apelación (para alcanzar el *quorum*, se necesitan 11 miembros, de los cuales cinco deben pertenecer a la MPAA y cinco a la NATO). *Véase* **Movie Rating System.**

■ **cláusula de elemento modificado** Acuerdo en un contrato entre un estudio y un productor, por el cual, si un proyecto determinado entra en *turnaround* y lo repesca otro estudio, cualquier cambio relevante que se realice en el equipo artístico obligará a que el proyecto vuelva a ser ofrecido al estudio original. Esta cláusula protege al estudio ante la posibilidad de abandonar un proyecto que luego consiga la participación de una gran estrella o director y que, por consiguiente, adquiera una comercialidad mucho mayor. *Véase* ***turnaround.***

■ **clavijero de registro** Clavijeros que se insertan en los agujeros perforados en los dibujos y calcos de animación con el fin de sujetarlos de forma precisa en su posición para filmarlos en una mesa de animación. Los clavijeros están unidos a varios carriles que pueden moverse a lo largo de la mesa para ajustarse a varios tipos de material artístico. Se utilizan clavijeros flotantes unidos a barras independientes respecto a la parte superior de la mesa para poder mover los calcos superiores mientras que los calcos inferiores permanecen fijados a las barras para calcos. *Véase* **mesa de animación.**

■ **clavijero flotante** *Véase* **mesa de animación.**

■ **clavo de dos cabezas** Un clavo, utilizado en la construcción de decorados, con una segunda cabeza debajo de la primera que impide que el clavo se introduzca totalmente en la madera y que permite que se pueda extraer fácilmente con las orejas de un martillo.

■ ***claymation*** Animación realizada con la técnica de *stop motion* para la que se utilizan figuras de arcilla. Las figuras de arcilla pueden remodelarse para cambiar sus formas de un fotograma a otro o utilizarse sencillamente como marionetas. *Véase* **animación** *y* **filmación fotograma a fotograma.**

■ ***cleanup*** El proceso de volver a trazar los bocetos de un animador y convertirlos en material gráfico acabado, una tarea que realiza el *cleanup artist* en el estudio de animación. *Véase* **animación.**

■ **cliché** En el cine, lo mismo que en la literatura, este término se aplica a (1) el lenguaje trillado y manido que, a causa de su excesivo uso, ha perdido su impacto y a veces su significado original, (2) trama o personajes manidos y estereotipados que han perdi-

do fuerza y significado a causa de su uso excesivo. En el cine, el término además se aplica a (3) cualquier imagen o técnica visual tan usada e imitada que ha perdido frescura, energía o, incluso, se ha vaciado de significado para el público.

■ ***cliffhanger*** Película de gran suspense con un final especialmente tenso, denominada así en el ámbito anglosajón por los seriales en los que la heroína, que colgaba de un acantilado (en inglés, *hanging from a cliff*), era rescatada en el último minuto. *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) de Ridley Scott, puede considerarse un moderno *cliffhanger*.

■ **clímax** Palabra que procede del griego *klimax*, «escalera», y se refiere al punto de cualquier obra narrativa (1) en el que la trama alcanza su máxima complicación, la acción llega a su punto culminante y comienza a resolverse y a decaer, o (2) de mayor interés dramático para el espectador. Ambos tipos de clímax se producen hacia el final de la obra, pero no necesariamente en el mismo punto. *Véase* **anticlímax** *y* **desenlace.**

■ **clip** (1) Breve selección de una película que se utiliza como ilustración de la obra a la que pertenece o de algún tema específico. Los clips se emplean frecuentemente en publicidad o como partes de películas de compilación. (2) Breve selección de una película o de cualquier tipo de metraje cinematográfico utilizados en otra.

■ ***close shot*** (1) Plano que está entre un plano medio y un primer plano; generalmente, uno que muestra la cabeza y los hombros de un personaje con algo de fondo. (2) Término que a veces se utiliza como sinónimo de primer plano. *Véase* **plano.**

■ ***cloud wheel*** Rueda giratoria a través de la cual se emite luz para proyectar un efecto de cielo sobre la parte trasera del decorado.

■ ***cluster bar*** Soporte único que sostiene más de un aparato de iluminación.

■ **cobertura** Todos los planos individuales filmados desde diferentes distancias y ángulos que se toman durante el rodaje de una escena. Cubrir una escena consiste en filmarla con varios tipos de planos.

■ **cobertura del haz** Área que puede iluminar una lámpara empleando el 50 por ciento de su máxima intensidad.

■ **cobertura forzada** Eliminación de un error en el rodaje de una escena mediante la sustitución de la sección cortada por una porción adicional rodada posteriormente. La porción de reemplazo puede ser un simple plano de dos, que ahorra el coste y el tiempo que supondría volver a rodar la escena entera.

■ **codificación puntual** Imprimir código en un área determinada de la película de imagen o de la banda de sonido. Por ejemplo, a veces puede quedar dañado un fragmento de la imagen o de la banda sonora, así que resulta necesario utilizar un nuevo fragmento y codificar el nuevo fragmento con los números de código o de borde de forma tan similar a los originales como sea posible.

■ **Código Breen** *Véase* **Motion Picture Production Code.**

■ **código de producción** *Véase* **Motion Picture Production Code.**

■ **código de tiempo, código de tiempo SMPTE, código de tiempo SMPTE/EBU** Sistema de sincronización electrónica, estandarizado por la Society of Motion Picture and Television Engineers y la European Broadcasting Union que se ha utilizado para editar imágenes y sonido de vídeo pero que actualmente se está utilizando para montar películas cinematográficas. El código de tiempo registra tanto en la película como en la cinta de sonido una serie de 80 impulsos por cada fotograma que se utiliza para documentar los números de fotograma individuales, así como las horas, minutos y segundos y que también puede utilizarse para registrar información como la de escena, toma, cámara y número de rollo. En la producción cinematográfica, el código de tiempo se utiliza para sincronizar la imagen y el sonido de un día de rodaje, planos de cámaras múltiples y bandas de sonido múltiples. El sistema también se utiliza para marcar la claqueta de comienzo en cada plano y para transferir sonido de cinta a película magnética. Actualmente los códigos de tiempo registrados en la propia cámara son especialmente útiles para transferir la imagen cinematográfica a vídeo y a sistemas digitales para realizar edición no lineal. En general, en la edición electrónica cada fotograma codificado puede leerse y trasladarse al monitor, y los elementos de sonido codificados correspondientemente pueden trasladarse al altavoz. El código de tiempo de una EDL (*edit-decision list*, «lista de decisiones de edición»), que es el producto de una edición digital no lineal, puede hacerse corresponder con los números KeyKode de la película cinematográfica para crear una lista de corte del negativo con el fin de montar el negativo (o de crear primero un copión montado). En el caso del vídeo de sistema doble, un generador de código

de tiempo aplica el código de tiempo a un magnetoscopio grabador y a una grabadora de cinta de audio, mientras que un lector de código de tiempo muestra el código (en el monitor, en él mismo o en ambos) y mantiene la imagen y el sonido sincronizados para su edición. *Véase* **montaje.**

■ **Código Hays** *Véase* **Oficina Hays** *y* **Motion Picture Production Code.**

■ **códigos** *Véase* **estructuralismo** *y* **semiótica.**

■ ***co-feature*** Segundo largometraje de un programa doble, generalmente una película de bajo presupuesto o una obra de menor relevancia. *Véase* **película de serie B** *y* **programa doble.**

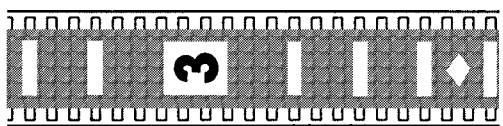
■ **cola** (1) Final de un plano, de una escena o de toda una película. (2) El final de un fragmento de película o de todo un rollo de película. También llamada final de cola. *Véase* **cabeza.** (3) Película no expuesta que se queda en el chasis de la cámara después de rodar porque es demasiado corta para utilizarla para otro plano completo.

■ **cola *leader*** (1) Fragmento de película blanca unido a la cabeza de un rollo de película para su enhebrado y tanto a la cabeza como a la cola de la película para protegerla de daños y del desgaste. (2) Fragmento de película en la cabeza y en la cola de cada rollo de una copia de distribución que sigue los patrones establecidos por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences y se llama cola *leader* de la Academia, o, en los últimos años, que sigue los patrones establecidos por la Society of Motion Picture and Television Engineers y se llama cola *leader* universal SMPTE. Mientras que ambos fragmentos, en ambos casos, protegen el rollo, la cola *leader* de cabeza también sirve para enhebrar la película y para proporcionar información al proyeccionista acerca del nombre de la obra, el número de rollo y los números de cuenta atrás para hacer el relevo de los proyectores. (3) Fragmento de película utilizado en los copiones montados de imagen o sonido, durante el montaje, para rellenar espacios.

■ **cola *leader* de alineado de proyector** Una cola *leader* de película unida a los copiones de cada día que detalla el título de la película y proporciona al proyeccionista tanto una carta de enfoque como señaladores para diferentes relaciones de aspecto con el fin de obtener la imagen correcta. *Véase* **copión.**

■ **cola *leader* de cabeza** Tira de película, al principio de un rollo, que indica al proyeccionista la duración desde la puesta en marcha del proyector hasta la aparición en pantalla del primer fotograma de la película. *Véase* **cola *leader.***

■ **cola *leader* de la Academia** Trozo de película unida al comienzo y al final de cada rollo de una copia de exhibición que protege la imagen y el sonido, permitiendo el enhebrado de la película antes de su inicio. La cola *leader* también proporciona al proyeccionista una serie de informaciones, como el título de la obra, el número de rollo y la cuenta atrás que precede el comienzo del filme. Esta cola *leader*, normalizada por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, se sustituyó hace mucho tiempo por la cola *leader* universal SMPTE. *Véase* **cola *leader* universal SMPTE.**



cola *leader* de la Academia.

■ **cola *leader* de máquina** Fragmento robusto y duradero de película blanca unido a una tira de película sin revelar para guiarla a través de la máquina de procesado. *Véase* **procesado.**

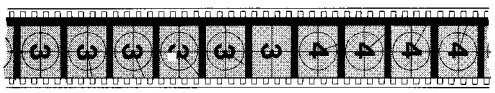
■ **cola *leader* de proyección** Fragmento de cabeza de película unida al comienzo de un rollo, que tiene números en ella para permitir al proyeccionista comenzar a proyectar el rollo con la primera imagen. Los números de la cola *leader* son especialmente importantes cuando el rollo está en un segundo proyector y debe continuar la película desde el rollo del primer proyector sin interrupción. *Véase* **cola *leader*** (2).

■ **cola *leader* de relleno** Fragmento de película en blanco que rellena el espacio entre secuencias de imagen en un copión montado o entre secciones de sonido en una banda de sonido. *Véase* **señalador.**

■ **cola *leader* opaca** Cualquier fragmento de película usado como guía para enhebrar un rollo en un proyector o copiadora que es opaco y que no puede transmitir la luz. Este tipo de película también se utiliza en el montaje en rollos A y B. *Véase* **cola *leader*** *y* **montaje en rollos A y B.**

■ **cola *leader* universal SMTPE** Trozo de película unida al comienzo y al final de las copias de exhibición que permiten el correcto enhebrado de cada rollo y proporcionan la información necesaria

(p.e., los números de cuenta atrás) para que el proyeccionista cambie de un rollo a otro en el transcurso de la proyección sin que se produzcan interrupciones. Similar en su función a la cola *leader* de la Academia, la cola universal ha sido diseñada por la SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers). En el ámbito anglosajón recibe, asimismo, el nombre de *society leader*. *Véase* **cola *leader*** y **cola *leader* de la Academia.**



cola *leader* universal SMPTE.

■ **colgador** Recipiente acoplado a una pared para alojar o almacenar temporalmente película durante el montaje.

■ **colimador** Instrumento óptico para probar un objetivo, mediante el aumento de la imagen de un objeto de prueba reflejado directamente sobre una película en movimiento (o inmóvil) en una cámara. La imagen se proyecta desde la película y hacia el visor réflex del colimador, donde se puede examinar para comprobar su precisión, su resolución y otras cualidades.

■ **colisión** Teoría del *montage* de Sergei Eisenstein, basada en su aplicación de la dialéctica marxista. Para Eisenstein, un plano debe colisionar con otro, como en la dialéctica establecida entre tesis y antítesis, produciendo una síntesis que, a su vez, supone el comienzo de una nueva colisión de planos. El impacto y efecto de ambos planos da lugar a una totalidad mayor que la suma de sus partes individuales. El efecto experimentado por el espectador es tanto emocional como intelectual, sincrónico e inmediato en vez de diacrónico y secuencial. El término «colisión» opone claramente la teoría de Einstein a la teoría de la concatenación de otro gran director ruso, V. I. Pudovkin. Los ensayos de Eisenstein sobre este asunto se encuentran recopilados en inglés en dos colecciones de sus ensayos, *Film Form* y *Film Sense*. *Véase* **concatenación** *y* ***montage***.

■ **colocación de bandas** Editar las diversas bandas de sonido de manera que queden correctamente alineadas para efectuar la mezcla.

■ **colocación de vías** Colocar vías en el suelo para que la *dolly* pueda moverse de forma suave y estable.

■ **colocación por capas** Ensamblar las diversas bandas de sonido de manera que el diálogo, la música y los efectos de sonido se integren y se fundan juntos, con los sonidos correctos adquiriendo predominio en el momento debido y los otros audibles detrás de ellos en el orden correcto de volumen y discernibilidad. *Véase* **mezcla.**

■ **colocación presentacional** Situar a un personaje en la escena de forma que esté presente directamente ante la cámara. A veces un director pondrá en escena deliberadamente a un personaje de forma que esté hablándole directamente al público, y que se minimice la distancia entre ambos para crear (1) una mayor implicación en el espectador, como en *La hora del lobo* (*Vargtimmen*, 1968), de Ingmar Bergman; (2) una realidad de documental o noticiario como si se estuviera entrevistando al personaje fuera de la película, como en *Una mujer casada* (*Une Femme mariée*, 1964), de Jean-Luc Godard, (3) y un efecto cómico, como en *Annie Hall* (1977), de Woody Allen.

■ **color** (1) Percepción visual de la cualidad de cualquier sustancia, producida por las distintas longitudes de onda de la luz reflejada, que se mide generalmente en términos de tono, saturación y brillo. La propia luz blanca está compuesta por distintas longitudes de onda, cada una de las cuales crea un color diferente del espectro. La vista humana es básicamente sensible a tres partes del espectro –azul, verde y roja–, las diversas combinaciones de las cuales forman la amplia variedad de tonos que vemos en el mundo que nos rodea o en las imágenes cinematográficas proyectadas en una pantalla. *Véase* **película de color.** (2) Cualquier conjunto de detalles dentro de una película –decorado, objetos, vestuario, música, iluminación o color visual– que dan a la obra la sensación y el aura de una época y un lugar específicos.

■ ***color cast*** Tinte general en una imagen cinematográfica. Este efecto puede estar producido por defectos en la película virgen o por un mal positivado, pero, a veces, este tinte se produce intencionadamente para crear una cualidad visual que se desea (por ejemplo, un tinte sepia para crear una sensación de pasado, como en las fotografías antiguas).

■ **color lateral** Aberración de un objetivo que produce que las ondas luminosas enfoquen los colores en puntos diferentes a los del sujeto a partir del cual se originan. Como resultado, aparecen

franjas de color en la imagen. También se le llama aberración cromática transversal.

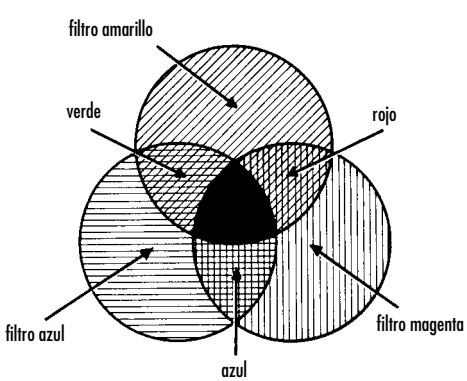
■ **Color Systems Technology** *Véase* **Colorization.**

■ **colores complementarios** (1) Colores opuestos a los colores primarios en la rueda del color. Cuando se sustrae cada color primario del blanco, queda su complementario (cuando se sustrae el rojo, queda un color azul-verde llamado cian; cuando se elimina el verde, el resultado es una mezcla rojo-azul llamada magenta y la sustracción del azul deja una combinación de verde y rojo, que forma el amarillo). Cuando los tres colores complementarios se combinan en cantidades iguales, se forma un casi negro, o gris. Los colores complementarios se utilizan en los procedimientos de color sustractivos. También se les llama colores sustractivos. (2) Tanto el color primario como su opuesto cuando se consideran relacionados o complementarios el uno del otro. *Véase* **película de color** *y* **síntesis sustractiva.**

■ **colores primarios** Los tres colores, rojo, azul y verde, que, mezclados, forman todos los demás colores tal como aparecen en los procedimientos fotográficos. *Véase* **colores complementarios** *y* **película de color.**

■ **colores secundarios** Colores formados mezclando dos de los colores primarios; colores complementarios. *Véase* **colores complementarios.**

■ **colores sustractivos, primarios sustractivos** Color que queda cuando se sustrae uno de los colores primarios a la luz blanca y que es el opuesto a ese primario en la rueda de color: el color azul-verde que es el cian queda cuando se sustrae el rojo; el color rojo-azul que es el magenta, cuando se elimina el verde y queda el amarillo, una combinación del verde y el rojo, cuando se elimina el azul. Tanto el color sustractivo como el primario opuesto a él en la rueda se denominan colores complementarios, en el sentido de que se completan el uno al otro. *Véase* **colores complementarios** *y* **síntesis sustractiva.**



■ **Colorization, Color Systems Technology** Uno de los primeros procedimientos empleados para colorear imágenes en blanco y negro. Las imágenes en película se transferían a vídeo y se coloreaban mediante un ordenador de gráficos. El coloreador asignaba valores de color a los fotogramas clave, y el ordenador se encargaba de colorear los restantes fotogramas del resto de la escena. El sistema logró transformar algunos clásicos para su difusión en vídeo, pero los resultados no fueron lo bastante buenos como para transferir de nuevo las imágenes coloreadas a película y proyectarlas en pantalla. Hoy día, los escáneres y las grabadoras para película poseen calidad suficiente para colorear y transferir posteriormente a película las imágenes modificadas, pero la práctica del coloreado de películas en blanco y negro ha ido extinguiéndose. Los miembros de la industria del cine han expresado en numerosas ocasiones su queja sobre el hecho de que dicha práctica distorsiona y altera la intención y el aspecto original de las películas. El coloreado fue una de las razones por las que tuvo lugar el National Film Preservation Act en los EE.UU. *Véase* **National Film Registry** *y* **película de color.**

■ **Columbia Pictures** Compañía cinematográfica creada en 1920 bajo el nombre de CBC Sales Corporation por Harry Cohn, su hermano Jack y Joseph Brandt, y que pasó a llamarse Columbia Pictures en 1924. La compañía produjo gran cantidad de filmes de serie B, pero también realizó películas de serie A de gran éxito, sobre todo las dirigidas por Frank Capra en los años treinta y las protagonizadas por Rita Hayworth en los cuarenta. Columbia tomaba prestados los servicios de la mayor parte de sus estrellas, directores y guionistas a otros estudios, siempre bajo el mandato de Harry Cohn, que ocupaba los cargos de presidente y de máximo responsable de producción. En los años cincuenta, la compañía obtuvo un éxito considerable, sobre todo merced al apoyo prestado a cineastas independientes y a producciones extranjeras: *La ley del silencio* (*On the Waterfront*, 1954), de Elia Kazan, y *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962), de David Lean, fueron películas de Columbia. En el mismo periodo, la compañía comenzó a producir programas de televisión a través de una subsidiaria, Screen Gems. Para ahorrar costes, Columbia vendió sus estudios y se instaló con Warner Brothers en 1972, realizando sus películas

en los Burbank Studios. Bajo la dirección de David Begelman, la compañía tuvo algunos éxitos populares, entre ellos *Shampoo* (1975), de Hal Ashby, y *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), de Steven Spielberg. Tras la dimisión de Begelman por malversación en 1977, la compañía recobró su antiguo brío, y poco después financió películas como *Kramer contra Kramer* (*Kramer vs. Kramer*, 1979), de Robert Benton, y *El síndrome de China* (*The China Syndrome*, 1979). La organización fue adquirida por la Coca-Cola Company en 1982 por 750 millones de dólares. Junto con CBS y HBO, Columbia fundó TriStar Pictures en 1982, una compañía de producción que finalmente se fusionaría con Columbia para formar Columbia Entertainment en 1987. La Sony Corporation de Japón, que había comprado el CBS Record Group en 1987, se hizo con Columbia en 1989 por 3.400 millones de dólares, tratando de potenciar sus masivos conglomerados de *hardware* electrónico con aún más conglomerados de *software*. Sony adquirió también los derechos de distribución de Warner Brothers de las películas realizadas por la Guber-Peters Entertainment Company. La compra se hizo básicamente con el fin de dejar libres a Jon Peters y a Peter Guber para que pudieran dirigir Columbia, pero el acuerdo se demostró ruinoso en el transcurso de los años siguientes, y los dos se vieron finalmente obligados a dimitir. Tanto Columbia como TriStar funcionaban independientemente dentro de Sony, y pasaron a convertirse en parte de Sony Pictures Entertainment Company en 1991. TriStar produjo algunas películas de gran éxito, como *Cuando Harry encontró a Sally* (*When Harry Met Sally*, 1989), de Rob Reiner, y *Terminator II, el juicio final* (*Terminator II: Judgement Day*, 1991), de James Cameron. Columbia ha obtenido un gran éxito en el ámbito de la producción para televisión, especialmente en los últimos años, con sus concursos *La rueda de la fortuna* y *Jeopardy*. Sin embargo, en 1994, Columbia y TriStar obtuvieron únicamente el 9,5 por 100 de los ingresos en taquilla en el mercado estadounidense, mientras que, en el mismo año, Sony tuvo que saldar una cuenta de 2,7 billones de dólares por sus pérdidas en Hollywood. Columbia y TriStar mejoraron considerablemente sus resultados en 1995 al obtener el 12,3 por 100 de ingresos en taquilla del mercado de su país. *Véase* **TriStar.**

■ **coma** Aberración de objetivo que hace que imágenes que se encuentran fuera del eje óptico produzcan manchas tras de sí; los puntos de luz forman manchas en forma de cometa.

■ ***combo engagement*** En el contexto del mercado estadounidense, estreno de dos películas nuevas, exhibidas conjuntamente por el precio de una sola entrada. Con frecuencia se utiliza esta práctica para estimular el interés del público en posteriores exhibiciones de cada una de esas películas, pero, a veces, es una forma de generar ingresos por películas que no atraerían al público si se exhibieran independientemente. *Véase* **programa doble.**

■ **comedia** Una definición básica de comedia, aplicable tanto al medio teatral como al medio cinematográfico, sería la de una obra que provoca en el espectador regocijo e hilaridad y tiene un final feliz, pero hay muchos tipos de comedia, y cada uno inspira regocijo e hilaridad en diversos grados. A veces, como en la comedia negra, la risa queda amortiguada en cierta forma porque nos damos cuenta de implicaciones de carácter serio y porque, quizá, la obra no tiene un final feliz. El denominador común de todas las comedias es su visión de la ridiculez de la conducta y los asuntos humanos, y su intento de que los espectadores se rían de los errores y desgracias de personas un poco menos listas y seguras que ellos. Esta posición no sólo permite al público sentirse superior, sino librarse, de una manera segura y amable, de su propia agresividad. Incluso en las comedias de ingenio, nos identificamos con el personaje más agudo y vemos el mundo desde su perspectiva superior, excepto cuando se convierte en víctima de alguien. El cine nos hace mucho más conscientes de la realidad visual que el teatro, e integra de un modo mucho más consistente la realidad física en la comedia. Debido a la ausencia de sonido, las películas de los primeros tiempos se basaban por completo en la dimensión visual, y, aunque influidas por el vodevil, la comedia burlesca, e incluso el circo, lograron crear su propio tipo de comedia.

El francés Max Linder, con su personaje cómico de *dandy*, está considerado como la primera gran figura del cine cómico. La influencia de Linder en los EE.UU. resulta evidente en las películas de Mack Sennett y en la obra de Charles Chaplin. En los EE.UU., la comedia empieza con el universo creado por las películas de la Keystone de Mack Sennett, un mundo de confusión y caos, en el que las máquinas se vuelven locas y atacan a los hombres, y en las que los hombres a menudo se convierten en máquinas. Se trataba de un mundo de acción y movimiento, de peleas y persecuciones a velocidades vertiginosas, en el que el espacio y el tiempo quedan distorsionados, la gente se convierte en víctima del entorno físico y de su propia naturaleza física y la naturaleza humana

queda reducida a la ridiculez de los *gags* visuales. La llegada de los grandes héroes cómicos del cine mudo, Charlie Chaplin, Buster Keaton, Harry Langdon y Harold Lloyd, dio lugar al estilo cómico y a «La Edad de Oro de la Comedia». Al caos y la confusión del mundo de la Keystone se añadió como contrapunto la figura del payaso heroico. Ahora el *slapstick* y la mímica extraían tanto lo ridículo como lo humano de una sola figura. Todas estas figuras utilizaban sus cuerpos como instrumentos físicos, mostrando lo que de mecánico y cómico hay en la acción y el comportamiento humano, pero introduciendo también un alma humana al mismo tiempo perpleja y triunfante.

Con la llegada del sonido, la comedia cambió considerablemente. En las películas de Laurel y Hardy perduraban los maravillosos *gags* visuales, la hilarante y atroz confusión entre hombre y realidad, pero ahora los actores cómicos eran tan agresivos y ridículos en el uso de la palabra como sus antecesores lo habían sido en el campo de la acción. Los hermanos Marx y W. C. Fields sobrevivían en un mundo pretencioso y estúpido gracias a su maravilloso sentido de la ridiculez propia y ajena y a su estrafalaria lógica y sus asaltos verbales. En la década de los años treinta surgió además otro tipo de comedias, más cercanas a las del medio teatral por ser más realistas, tener una mayor conciencia social, estar mejor estructuradas desde el punto de vista dramático y poseer un carácter más intelectual. Dichas comedias, que basaban su humor ingenioso y sofisticado en los diálogos, constituían, en cierto sentido, un cumplido para el público del cine, que había llegado a la mayoría de edad. Entre estos filmes se encuentran el humor elegante con un toque de causticidad de la serie del Hombre Delgado, la amoralidad y el ingenio del mundo exquisito y sofisticado de Lubitsch, sobre todo el de *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, 1932), y las comedias *screwball*, que presentaban conductas irresponsables o irracionales y entablaban una ingeniosa y enérgica batalla de sexos entre figuras sumamente atractivas en películas como *Sucedió una noche* (*It Happened One Night*, 1934), de Frank Capra, y *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, 1938), de Howard Hawks. Aunque los años cuarenta comenzaron con los buenos augurios de *Historias de Filadelfia* (*The Philadelphia Story*, 1940), de George Cukor, la década del conflicto bélico y del inicio de la Guerra Fría resultó menos receptiva a la comedia de ingenio y más propensa a la farsa descarnada o al sentimentalismo. Las comedias de Preston Sturges, sin embargo, siguieron siendo tan divertidas como inteligentes.

En Inglaterra se produjo una serie de estupendas comedias, cáusticas e ingeniosas, especialmente en los Ealing Studios, que comenzó con *Ocho sentencias de muerte* (*Kind Hearts and Coronets*, 1949), dirigida por Robert Hamer y con Alec Guinness interpretando diversos papeles. Guinnes trabajaría con el estudio en películas tan populares y divertidas como *El hombre del traje blanco* (*The Man in the White Suit*, 1951), de Alexander Mackendrick, y *Oro en barras* (*The Lavender Hill Mob*, 1951), de Charles Crichton. También cabe destacar una serie de películas interpretadas por el siempre versátil Peter Sellers, comenzando por *Un golpe de gracia* (*The Mouse That Roared*, 1959), dirigida por Jack Arnold y con Sellers en múltiples papeles, y con *I'm All Right Jack* (*Ande yo caliente y ríase la gente*, 1959), de John Boulting. Poco tiempo después, Tony Richardson realizó en Inglaterra el *tour-de-force* de adaptar el clásico de Henry Fielding *Tom Jones* (1963), que ganó el Oscar a la mejor película del año. También cabe mencionar las excelentes comedias dirigidas en Francia por Jacques Tati, que resucitó el arte de la pantomima y del humor físico en películas como *Las vacaciones del señor Hulot* (*Les Vacances de M. Hulot*, 1953) y *Mi tío* (*Mon Oncle*, 1958).

En los EE.UU. de la década de los cincuenta y principios de los sesenta, las comedias de Doris Day, cuyo título más popular fue *Confidencias a medianoche* (*Pillow Talk*, 1959), dirigida por Michael Gordon, poseían un erotismo carente de picardía y de mordiente. Sin embargo, algunas comedias del mismo periodo fueron de una intención erótica y un realismo mucho mayores, aunque resultaran un poco menos ingeniosas e intelectuales que las comedias sociales de los años treinta. *Con faldas y a lo loco* (*Some Like It Hot*, 1959), combinación de farsa y humor verbal con un nuevo impulso erótico, y la algo más oscura *El apartamento* (*The Apartment*, 1960), ambas dirigidas por Billy Wilder, se encuentran entre las mejores de estas comedias sexuales. Los años cincuenta fueron también testigos de la aparición de Jerry Lewis, cuyas primeras obras parecieron un enérgico retorno a la farsa de viejo cuño pero que, finalmente, cayó en la confusión artística.

No resulta fácil resumir el desarrollo de la comedia en el transcurso de las últimas décadas. El final del sistema de estudios y del *star system* que posibilitaron el surgimiento de talentos cómicos, la bajada de la media de edad del público y la influencia de la televisión han dado como resultado comedias cuya visión resulta más penosa que divertida. En el aspecto positivo, encontramos las

farsas y el humor extravagante de Mel Brooks, cuyo filme *Los productores* (*The Producers*,1967), se ha convertido en un clásico moderno, y la sensibilidad neurótica de Woody Allen. Allen ha logrado crear su propio subgénero, una mezcla de sátira, farsa e ingenio verbal en un mundo posfreudiano y mcluhaniano. Su mejor película sigue siendo la ganadora del Oscar *Annie Hall* (1977). Ninguno de los dos ha tenido desde entonces el mismo éxito, pero las películas de Allen todavía se dejan ver muy bien. También resultan destacables comedias satíricas como *Teléfono rojo, ¿volamos hacia Moscú?* (*Dr. Strangelove; or, How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1963), de Stanley Kubrick, y *El graduado* (*The graduate*, 1967), de Mike Nichols, películas con una dimensión visual provocativa y diálogos precisos, absurdos y terriblemente divertidos. La sátira de *Harold y Maude (Joven chalado millonario seduce a vieja chiflada)* (*Harold and Maude*, 1971), de Hal Ashby, resultaba igualmente seria, pero el toque era más ligero. En general, sin embargo, la comedia estadounidense se ha vuelto menos hábil y sutil, alternando entre los chistes breves de comedia de situación de Neil Simon y la vulgaridad de colegial de películas como *Desmadre a la americana* (*National Lampoon's Animal House*, 1978), de John Landis. Gran Bretaña, no obstante, nos ha dado el desigual pero a veces divertidísimo humor demencial de los Monthy Python, cuyos mejores trabajos siguen siendo las reposiciones de su vieja serie de televisión. *Véase* **farsa, género** *y* **comedia *slapstick*.**

comedia Albert Finney interpreta a Tom y Susannah York interpreta a Sophia en la oscarizada adaptación al cine de la novela clásica de Henry Fielding *Tom Jones* (1963), dirigida por Tony Richardson.

■ **comedia de humor negro** Clase de obra teatral o cinematográfica que transmite un sentido del humor sardónico con relación a temas terriblemente serios, como la enfermedad, la guerra o la muerte, invitando a la risa mordaz y dolorosa. Este tipo de obras tienen con frecuencia un carácter satírico, y tratan de que indaguemos en actitudes y comportamientos que esconden verdades desagradables sobre la naturaleza humana, hipócritas distracciones del deber de actuar moralmente. Quizá la película más famosa dentro de esa clase de comedia sea *Teléfono rojo, ¿volamos hacia Moscú?* (*Dr. Strangelove; or, How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1963), dirigida por Stanley Kubrick. *Véase* **comedia.**

■ **comedia de situación** (1) Película de humor basada en la interacción de un pequeño grupo de personajes, que, a menudo, incluye a miembros de una misma familia, como en los 15 filmes de Andy Hardy realizados entre 1937 y 1947 y protagonizados por Mickey Rooney. El término se aplica frecuentemente a las monótonas series que se emiten por televisión. (2) Término empleado en ocasiones para describir un filme basado en alguna situación divertida y poco frecuente, como *The Miracle of Morgan's Creek* (*El milagro de Morgan's Creek*, 1944), en el que Betty Hutton debe justificar su misterioso embarazo en la América de provincias de los años de la guerra.

■ **comedia romántica** Película que trata de la relación entre un hombre y una mujer, los cuales, tras pasar muchos agobios y tribulaciones causados por sus propios malentendidos, afrontar cierto número de obstáculos ajenos a ellos, o hacer ambas cosas, logran unirse al final de la película. Una ligera variación de este tema es la pareja que comienza unida, se separa temporalmente, pero vuelve a reunirse al final del filme. En ambos casos, lo que importa es que la atracción que sienten el uno por el otro sea evidente y que sus agobios y tribulaciones sean tratados de una manera cómica. A veces se identifica a la comedia romántica con la comedia alocada o *screwball*, pero la segunda clasificación se refiere a un grupo de películas con características demasiado específicas como para que en ella tengan cabida las otras. Las comedias románticas, por ejemplo, muestran a protagonistas femeninas menos agresivas o acciones menos temerarias que las comedias alocadas. *Véase* **comedia *screwball*.** En los primeros tiempos del sonoro, Ernst Lubitsch dirigió una serie de encantadoras fantasías con elementos operísticos, como *El desfile del amor* (*The Love Parade*, 1929), protagonizada por Jeanette MacDonald y Maurice Chevalier, que encaja en

esta categoría, mientras que *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, 1932), con Herbert Marshall y Miriam Hopkins como la pareja de amantes en la que tanto él como ella son igualmente chispeantes y agresivos, constituye la máxima expresión de la comedia romántica sofisticada. También la pareja de amantes que interpretan Clark Gable y Jean Harlow en *Tierra de pasión* (*Red Dust*, 1932), dirigida por Victor Fleming, resultan firmes a partes iguales. Los musicales de Fred Astaire y Ginger Rogers realizados en los años treinta pueden considerarse comedias románticas, como las películas de misterio del Hombre Delgado protagonizadas por William Powell y Myrna Loy en la misma época. Cary Grant y Katharine Hepburn empiezan *Historias de Filadelfia* (*The Philadelphia Story*, 1940), dirigida por George Cukor, con un divorcio, pero al final del filme vuelven a reunirse. Tras la Segunda Guerra Mundial y las comedias *post-screwball* de Preston Sturges, los EE.UU. se volvieron más *middle-class* y su sentido del humor se hizo menos sofisticado y chispeante, más preocupado de no sobrepasar los límites de las buenas costumbres representadas por las comedias románticas de Doris Day. Años después, la relación romántica podría volver a tratarse con tanto respeto como humor, como sucede en *Sabrina* (1954), dirigida por Billy Wilder y protagonizada por Audrey Hepburn y Humphrey Bogart, o en *Tú y yo* (*An Affair to Remember*, 1957), de Leo McCarey, con Deborah Kerr y Cary Grant resolviendo finalmente sus problemas. Con *Annie Hall* (1977), Woody Allen, merced a un tratamiento sumamente contemporáneo, psicológico y divertido del tema del amor, dio comienzo a un nuevo capítulo (probablemente más realista) en el abordaje cinematográfico de las relaciones hombre-mujer.

■ **comedia *screwball*, comedia alocada** Tipo de comedia cinematográfica predominante en los EE.UU. durante los años treinta, producto de la Gran Depresión. Estas películas constituían una escapatoria de la realidad, presentando a personajes alegres y atractivos que se comportaban con desenvoltura y atrevimiento en un mundo sofisticado y adinerado, lleno de excéntricas pero pacíficas figuras cómicas. Constituían una sátira amable de los más o menos ociosos ricos, que, a menudo, concluían con la exitosa unión de una heroína millonaria y un héroe de clase media. En estas películas destacaba la presencia de mujeres absolutamente emancipadas, con la protagonista comportándose de una forma tan independiente y agresiva como el hombre, si no más, y demostrando buenas dosis de ingenio y de inteligencia. Rompiendo tabúes sociales, estas heroínas demostraban tener más bríos y energía en el terreno sexual que sus equivalentes masculinos, aunque sin caer en la promiscuidad. Hay que valorar especialmente a estos personajes femeninos en el contexto de las dulces y domesticadas protagonistas o de las mujeres caídas en lo moral que aparecían en tantos filmes de la época. Las heroínas de las comedias alocadas resultaban sexualmente atractivas para los hombres, al tiempo que encarnaban los deseos reprimidos de gran parte del público femenino de la época. Estos personajes son la esencia misma del espíritu libre de estas obras, la cual, a su vez, parece un poderoso antídoto frente a los graves problemas del mundo de la Gran Depresión. El carácter de estas comedias es siempre estrafalario y a menudo caótico: su falta de sentido es tan consistente y penetrante que parece operar con una lógica ilógica que les pertenece por derecho propio.

La comedia inaugural del grupo fue *La comedia de la vida* (*Twentieth Century*, 1934), de Howard Hawks, pero sin duda *Sucedió una noche* (*It Happened One Night*, 1934), de Frank Capra, estrenada ese mismo año y ganadora de cuatro Oscars, estableció el tono de los *screwballs* que vendrían posteriormente, y sentó muchas de las convenciones de este tipo de comedia. Sin embargo, la película que se considera el ejemplo más puro de comedia alocada, y sin duda la más insensata, es *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, 1938), de Howard Hawks, protagonizada por Katharine Hepburn y Cary Grant. A finales de los años treinta, los años de la Gran Depresión dieron paso a los conflictos en el extranjero y a la guerra, introduciendo en la comedia unas situaciones, unas conductas y una moralidad más convencional, como para defenderse del amenazador caos proveniente del extranjero. El último acto de la comedia *screwball* se desarrolló en las comedias más amables y generosas realizadas por Pres-

comedia *screwball*, comedia alocada *La fiera de mi niña* (1938), de Howard Hawks, con Katharine Hepburn y Cary Grant dando vida a la excéntrica pareja romántica.

ton Sturges entre 1940 y 1944, que mantenían el ingenio y el humor alocado, pero ampliaban el ámbito de lo cómico abarcando otros aspectos de la vida americana, como la política en *The Great McGinty* (*El gran McGinty,* 1940) y la vida en las pequeñas ciudades en *The Miracle of Morgan's Creek* (*El milagro de Morgan's Creek,* 1944). *Véase* **comedia.**

■ **comedia *slapstick*** Obra teatral o cinematográfica de carácter humorístico, con grandes dosis de acción violenta o agresiva como fuente de su comicidad. El término *slapstick* proviene de un objeto, compuesto por dos piezas de madera unidas entre sí por medio de bisagras, que empleaban los payasos para producir un sonoro chasquido cuando se golpeaban el uno al otro. El término resulta sobre todo pertinente en relación con las comedias de los tiempos del cine mudo, por ejemplo, las películas de Mack Sennett producidas por Keystone. Tanto las películas mudas como las sonoras de Laurel y Hardy destacan por su humor *slapstick*. Los Tres Chiflados practicaron posteriormente este tipo de comedia, aunque lo hicieron de una forma menos fina. *Véase* **comedia** *y* **farsa.**

■ **comentario** Explicación, normalmente pronunciada por una voz en *off*, sobre la acción y los personajes que aparecen en pantalla. El comentarista habla, por lo general, como una autoridad imparcial sobre el tema de la película. *Véase* **voz en *off*.**

■ ***cometing*** Pequeñas manchas de luz en la película, producidas en el baño de procesado por contaminación metálica.

■ ***coming attractions*** *Véase* **avance.**

■ **Comité de Actividades Antiamericanas** Antiguo comité de la Cámara de Representantes de los Estados Unidos cuya función era descubrir e investigar actividades desleales o subversivas en América; concretamente, actividades comunistas. En 1947, bajo la presidencia de J. Parnell Thomas, un republicano de Nueva Jersey, el Comité intentó probar que los comunistas se habían infiltrado en la industria cinematográfica, especialmente en el Screen Writers Guild, y que se estaban produciendo películas que contenían propaganda a favor de la URSS. En un primer momento la gente del cine se indignó ante esta violación de sus derechos y formó el Comité para la Defensa de la Primera Enmienda. Pero las cosas cambiaron cuando testigos amistosos pertenecientes a la industria declararon ante el Comité del Congreso y apoyaron sus actividades. 10 miembros de la industria, de los que se sospechaba que eran comunistas, se negaron a declarar, reivindicando su derecho a la libertad política y a la libertad de expresión (*véase* **Diez de Hollywood**). 50 importantes ejecutivos del cine se reunieron en el Waldorf-Astoria Hotel de Nueva York, y, al cabo de dos días, hicieron pública una declaración en la que condenaban a los 10 y les prohibían trabajar en el futuro en la industria. Este grupo de 50 también se consagró a la tarea de eliminar a subversivos de la industria. Desde ese momento, cualquier testigo no amistoso investigado por el Comité, cualquier individuo acusado por una organización «patriótica», cualquiera del que hasta se sospechara tan sólo de ser un comunista o de relacionarse con comunistas, pasaba a engrosar la lista negra (*véase* **Lista Negra de Hollywood**). El Comité investigó a Hollywood varias veces posteriormente, hasta 1954. Se calcula que más de 300 personas de la industria cinematográfica pasaron a formar parte de la Lista Negra como consecuencia de las investigaciones del Comité.

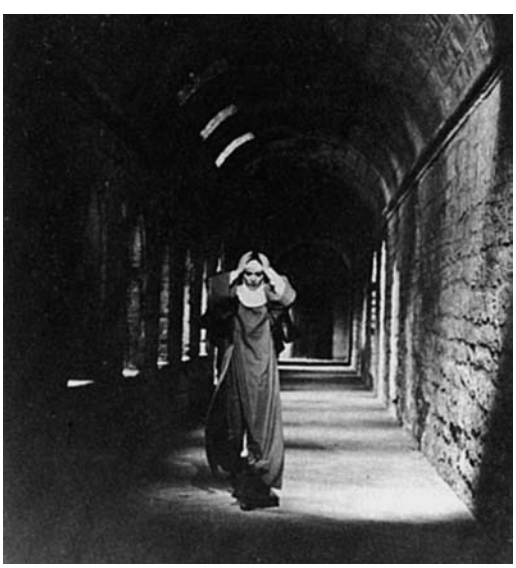
■ **compañía de producción, productora** (1) Organización que hace películas para su estreno comercial. Los antiguos estudios de Hollywood eran compañías de producción y distribución y, además, poseían salas. Actualmente los estudios de cine son en gran medida compañías de distribución de películas independientes, así como de películas realizadas por sus propias compañías de producción. (2) Cualquier organización formada específicamente para la realización de una película.

■ **compensación contingente** Pago que se efectúa tras la realización completa de un trabajo, normalmente basado en ciertas condiciones; por ejemplo, el pago de beneficios netos o de una suma adicional al autor de un guion cuando el filme da lugar a una secuela o a una producción televisiva. *Véase* ***backend*.**

■ **componente** Denominación de una imagen completa e individual en el campo de los gráficos de ordenador. Dicha imagen puede componerse a su vez de elementos más pequeños, llamados macros, almacenados en la memoria del ordenador, como en el caso de una figura compuesta por partes del cuerpo ya almacenadas. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **composición** Organización de todos los elementos de una escena, incluyendo el decorado, el atrezo, la iluminación, los personajes y el movimiento. El encuadre de cada plano debe poder verse tanto como una unidad compositiva autónoma, como dentro del contexto de los planos vecinos. La composición influye en la forma en que los espectadores leen en pantalla el significado de cada imagen,

en su respuesta emocional ante los personajes y la acción y en su interés general a lo largo de todo el filme. Tal y como sucede con un lienzo, la composición del encuadre cinematográfico debe verse en términos de masas, formas, equilibrios, líneas, ritmos, colores, texturas, luces y sombras. Como en un lienzo, la composición del encuadre debe superar su carácter bidimensional y lograr la ilusión de profundidad. La atención del espectador debe ser guiada por el tratamiento del primer término, del espacio intermedio y del fondo de la imagen. Pero, a diferencia de lo que sucede con un lienzo, la película presenta una imagen en continuo movimiento, tanto en el plano individual como en el paso de un plano a otro. El movimiento de los personajes y de la cámara puede incrementar la sensación de profundidad y empujar al espectador dentro de la imagen. La composición espacial del encuadre resulta asimismo crucial para dirigir nuestra atención a las formas o masas más importantes: el juego mutuo de luces y de sombras subraya y oculta y la organización de los elementos crea líneas rítmicas dominantes que forman diseños generales, como triángulos o círculos, vehículos de relaciones espaciales y de conceptos. Una película como *La religiosa* (*La Religieuse*, 1965), de Jacques Rivette, puede analizarse en términos de su forma compositiva, de la transmisión de significado y de emoción mediante la organización del espacio, la iluminación, la textura y el movimiento de los planos individuales, y de la forma en que las composiciones interactúan entre sí. *Véase* ***mise-en-scène.***



composición Anna Karina aparece confinada en los espacios cerrados del convento en *La religiosa* (1965).

■ **composición de imágenes** *Véase* **compuesto** (2).

■ **composición electrónica, composición electrónica de imágenes, máscara electrónica, máscara de vídeo** Proceso de transferir imágenes de película cinematográfica a cinta de vídeo para realizar una máscara electrónica y, posteriormente, volver a transferir la imagen compuesta a película cinematográfica. La máscara electrónica es mucho más rápida y económica que los sistemas de máscara para efectos especiales que se utilizan para la película cinematográfica, pero las imágenes electrónicas no tienen la resolución ni la calidad de reproducción de colores de las imágenes de película cinematográfica. Aunque generalmente se utiliza en películas de efectos especiales para ver previamente una escena que será compuesta después en película cinematográfica, el sistema de vídeo Ultimatte se consideró como de calidad suficiente como para componer las escenas submarinas de la película *El gran tiburón* (*Jaws 3-D*, 1983), de Joe Alvis. La tecnología digital, con modernos escáneres o grabadoras para película, deja a este procedimiento, en gran medida, obsoleto.

■ **compositor** (1) Individuo encargado de la creación del fondo musical original de una película. A veces los compositores adaptan música clásica o melodías folclóricas o populares, dándoles un aire nuevo. (2) Individuo que escribe la música de las canciones que aparecen en una película. *Véase* **música.**

■ **compra de derechos literarios** Acuerdo para obtener los derechos para utilizar la totalidad, o parte, de una obra literaria en una película o como fuente para ella. Un acuerdo de este tipo especificará todo tipo de derechos para ambas partes; por ejemplo, si la productora puede cambiar la obra sin restricciones, hacer secuelas y distribuir la película en mercados auxiliares, y si el autor puede volver a utilizar a los personajes, vender los derechos de su obra para una adaptación teatral, o tener algún control sobre la adaptación cinematográfica (un poder que raramente se concede).

■ **comprador de películas** (1) Persona perteneciente a alguna organización del extranjero que negocia y otorga la licencia de distribución de una película en el mercado extranjero. (2) Término utilizado en ocasiones para designar a la persona de una compañía de exhibición que puja por y acuerda condiciones para las películas que se exhibirán en las salas de la compañía o en salas afiliadas. *Véase* **exhibición.**

■ **compresión** (1) *Véase* **compresor.** (2) En tecnología digital, almacenamiento de imágenes cinema-

tográficas o de vídeo en el que sólo se registran los datos que cambian de un fotograma a otro, no los que se repiten. El ordenador es capaz de descodificar los datos y de restaurar toda la imagen.

■ **compresor, compresor de volumen** Dispositivo que sirve para reducir la amplitud de sonido en el proceso de grabación o de regrabación de audio. Un compresor puede actuar como un limitador, recortando máximos de volumen, pero sobre todo se usa para disminuir los mínimos o todo el espectro del sonido y conseguir así una disminución más uniforme o sutil y un espectro de volumen circunscrito a unos niveles determinados.

■ **comprimir** Término que se utiliza para describir la compresión o el acto de comprimir una imagen horizontalmente en película mediante una lente anamórfica en la cámara. La imagen se descomprime cuando se proyecta a través de una lente anamórfica sobre la pantalla como una imagen de pantalla ancha. *Véase* **lente anamórfica.**

■ **COMPSY** *Véase* **sistema multiplano informatizado.**

■ **compuesto** (1) Dícese de cualquier película con imagen y sonido sincronizados, como una copia compuesta o un máster compuesto. (2) Cualquier imagen creada mediante la combinación de dos o más componentes procedentes de planos distintos. Acción real, animación, miniaturas y decorados pintados pueden combinarse de muchas formas, por ejemplo, mediante máscaras fijas, proyección frontal o retroproyección, procedimiento de pantalla azul, fotografía de imagen aérea y, en la actualidad, sobre todo, composición digital. En *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, hay 90 efectos de composición de imagen diferentes, algunos con hasta 40 elementos individuales. A esta técnica se la denomina en ocasiones «composición» o «composición de imagen». *Véase* **compuesto digital, fotografía de imagen aérea, máscara** (5)**, procedimiento de máscara móvil, procedimiento de pantalla azul, proyección frontal** *y* **retroproyección.**

■ **compuesto digital** Imagen compuesta por distintos elementos que se unen mediante un ordenador en una unidad de composición digital de imágenes. Primero los elementos se digitalizan y se introducen en el ordenador, donde se ensamblan. Después, la imagen terminada se transfiere a película mediante una grabadora para película digital. El procedimiento se denomina composición y, a veces, composición de imagen. *Véase* **compuesto** (2), **escáner para película** *y* **grabadora para película.**

■ **compuesto óptico** Plano compuesto realizado en una copiadora óptica. *Véase* **compuesto** (2) *y* **efectos especiales.**

■ **concatenación** Teoría del montaje cinematográfico o *montage*, tal como la concibió el cineasta ruso V. I. Pudovkin, especialmente en contraste con la teoría de «colisión» del montaje de Sergei Eisenstein. Para Pudovkin, los planos de una escena o secuencia deberían conectarse de forma natural y lógica, como los eslabones de una cadena. La secuencia de planos debería guiar la atención del público, desarrollar la narración, establecer el tema, y también provocar respuestas psicológicas y emocionales en el interior del espectador, pero esta concatenación de planos debe ser más sutil que llamativa, más fluida que impactante. (La teoría del montaje de Pudovkin se encuentra recogida en *Lecciones de cinematografía*, una colección de sus escritos y conferencias.) La película de Pudovkin *La madre* (*Mat*, 1926) es la que mejor ejemplifica su técnica de montaje cinematográfico. *Véase* **colisión** *y* ***montage.***

■ **concepto** Idea básica para una película; tema general, situación o línea argumental, a veces con estrellas específicas en mente, que resulta suficientemente atractivo y prometedor desde un punto de vista financiero como para conducir al siguiente estadio de desarrollo, probablemente el tratamiento, e, incluso, para establecer negociaciones con determinados profesionales.

■ **condiciones** Estipulaciones acordadas por el distribuidor y el exhibidor para la exhibición pública de una película en la sala o las salas del exhibidor. Estas condiciones incluyen la tarifa de alquiler, la duración de la exhibición y el reparto de los gastos de publicidad. *Véase* **distribución** *y* **exhibición.**

■ **conductor** Persona responsable de conducir cualquiera de los vehículos que transportan equipamiento, partes del decorado y personal para una producción.

■ **conector XLR** Pequeño conector en el que las patillas del borne macho que se inserta en el receptor hembra se encuentran rodeadas por una pieza tubular. Se utiliza generalmente en sistemas de sonido. *Véase* **conector Tuchel.**

■ **conexión a panel** Conectar un circuito a un panel mediante un cable de conexión. *Véase* **cable de conexión.**

■ **conflicto** En una narración, la lucha entre dos fuerzas que actúan frecuentemente como factor motiva-

dor de la acción y la trama. La primera parte de la obra a menudo trata del establecimiento y de la definición del conflicto; la segunda, de su desarrollo e intensificación y la tercera, de su clímax y resolución. El conflicto puede surgir (1) entre una persona y otra, (2) entre una persona y un grupo, (3) entre dos grupos, (4) entre un individuo o un grupo y fuerzas exteriores de la naturaleza o (5) entre elementos enfrentados en el interior de una mente individual, en cuyo caso el conflicto es psicológico, y el drama pone de relieve la lucha y la resolución en el interior del personaje. Estos componentes pueden combinarse. Así, en *Gente corriente* (*Ordinary People*, 1980), de Robert Redford, los conflictos existentes en el interior de los personajes y los entablados entre los diversos personajes motivan el drama. Cuando los conflictos quedan sin resolver o el personaje principal resulta vencido, sea internamente, como en *Los comulgantes* (*Nattvardsgästerna*, 1962), de Ingmar Bergman, sea externamente, como en *Ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, 1948), la obra es de naturaleza trágica.

■ **conformador** *Véase* **ajuste de continuidad** (1).

■ **congelación de imagen** Imagen congelada.

■ **conglomerados** Grandes compañías propietarias de estudios cinematográficos, entre otros muchos bienes. Dichas compañías han obligado a los estudios a diversificar sus actividades y han aportado cierto grado de estabilidad financiera, aunque, a menudo, a costa de cierta pérdida de calidad artística. Gulf and Western Industries, por ejemplo, compraron Paramount en 1966, cambiaron su nombre por el de Paramount Communications en 1989 y ésta fue a su vez comprada por Viacom en 1994. *Véase* **sistema de estudios.**

■ **connotación** En el campo de los estudios literarios, el término se refiere a la cualidad sugestiva o asociativa de una palabra, por oposición a su significado explícito o denotativo. En el cine, el término puede aplicarse a las palabras del diálogo, los nombres de los lugares o de los personajes o el propio título de la película, así como a la cualidad sugestiva de las imágenes: una masa de agua en calma, por ejemplo, puede connotar paz y estabilidad. A menudo una imagen adquiere connotaciones por el lugar que ocupa en la trama o, simplemente, por el género en el que aparece: por ejemplo, los bosques en el cine de terror connotan peligro y violencia. El propio plano, además de denotar lo que sucede, sugiere una amplia gama de connotaciones a través de su técnica: el plano picado de un personaje nos sugiere y nos hace sentir su vulnerabilidad, su debilidad, su temor o su pérdida de valor social.

■ **cono** (1) Lámpara en forma de cono que emite un amplio haz de rayos luminosos para crear una luz suave general. (2) *Véase* **hocico.**

■ ***consent and release*** Acuerdo contractual firmado por un individuo y una productora, por el que se permite a la productora utilizar al individuo como una persona real en una película que se realiza para su exhibición en salas comerciales, o bien para su emisión en televisión. En este documento aparece el consentimiento del individuo y libra a la productora de obligaciones concretas respecto a la persona que retrata. Actualmente, los telefilmes están basados con frecuencia en hechos de vidas de personas reales, especialmente cuando tienen una naturaleza sensacionalista.

■ **conservación de películas, restauración de películas** Mantener en buenas condiciones copias de películas o restaurarlas para que vuelvan a estar en dichas condiciones, con todas las escenas en el mismo orden que cuando la película se estrenó o como el director quería que la película se estrenara. La pérdida, el deterioro y el abandono de las películas constituyen la mayor amenaza a la conservación de nuestra rica herencia cinematográfica. Se calcula que se han perdido entre la mitad y las tres cuartas partes de las películas estrenadas en los primeros días del cine, y que nada menos que el 50 por 100 de las películas realizadas antes de 1950 han desaparecido. Preocupaciones importantes son el deterioro y la descomposición de las películas que todavía se encuentran en soporte de nitrato, el grave proceso de apagado y decoloración de las películas realizadas en Eastman Color desde los cincuenta hasta los setenta y el síndrome del vinagre que ha ido destruyendo las películas hechas sobre soporte de seguridad de triacetato desde 1951. Uno de los organismos más activos en la conservación de películas ha sido el American Film Institute (AFI), que ha conseguido fondos para este fin y ha desempeñado un papel fundamental en la definición de los sistemas. El AFI, conjuntamente con la Academy of Motion Picture Arts and Sciences y la Library of Congress, y con asesoramiento de la Society for Cinema Studies, ha sido fundamental en la restauración a su condición original y en la conservación de varios cientos de películas consideradas como clásicos norteamericanos. Las propias organizaciones cinematográficas individuales han

contribuido a esta importante tarea: el Film Study Center del Museum of Modern Art ha restaurado gran parte de *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916), de D. W. Griffith, devolviéndola al estado en el que la película fue estrenada originalmente, y el National Center for Jewish Film de la Brandeis University ha devuelto a la vida al potente clásico en *yiddish Dybuk* (*El espíritu maligno*, 1937), realizado en Polonia y dirigido por Michal Waszynski. Aunque Ted Turner ha coloreado varios clásicos del catálogo de MGM/UA, también ha hecho que se realicen nuevas copias para un gran número de películas sin dicha alteración, protegiendo su propia inversión comercial y nuestro legado cinematográfico al mismo tiempo.

La forma tradicional de restaurar y conservar una película es realizar una búsqueda internacional de los mejores negativos, o, si es necesario, de las mejores copias disponibles, y, tras limpiar y reparar los fragmentos individuales, ensamblarlos en una versión tan parecida a la original como sea posible. A partir de esta versión se hacen varios contratipos para que sirvan de fuente para copias de exhibición. Los fotogramas dañados y de calidad inferior pueden restaurarse ópticamente. No hace mucho, Cinesite utilizó el sistema digital Kodak Cineon para ayudar a restaurar la película de Walt Disney *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Los fotogramas que no pudieron restaurarse ópticamente se introdujeron mediante escaneado en un ordenador, en el que se manipuló la imagen para eliminar imperfecciones originales y daños posteriores, así como para restaurar el color y la calidad original de la imagen. Después, la base de datos digital se transformó en una imagen plasmada en película de color intermedia. Esta tecnología digital amplía considerablemente las posibilidades de la conservación de películas. Varios grandes estudios y compañías de producción independientes actualmente conservan los negativos originales y otros tipos de películas en los sótanos de conservación Kodak Pro-Tek. La Association of Moving Image Archivists, fundada oficialmente en 1991 y con sede en el American Film Institute en Los Ángeles, se dedica a coordinar la conservación de películas y a educar al público acerca de lo necesaria que es dicha conservación.

■ **conservante** Sustancia, como una laca especial, que se aplica a la película para protegerla de ralladuras, de la abrasión o el deterioro.

■ **consola** (1) Caja, mesa o tablero que sirve para supervisar y controlar la grabación de sonido. *Véase* **mezcladora.** (2) *Véase* **consola de montaje horizontal.** (3) Moviola con una cabeza de imagen y dos cabezas de sonido. *Véase* **Moviola.**

■ **consola de control de iluminación** Panel o consola en la que se sitúan los diversos conmutadores y controles para las luces de un decorado. Además de apagar y encender los focos individuales o grupos de focos, estas consolas pueden preprogramarse para alterar la intensidad de la iluminación y el enfoque para cada nueva escena o durante escenas individuales.

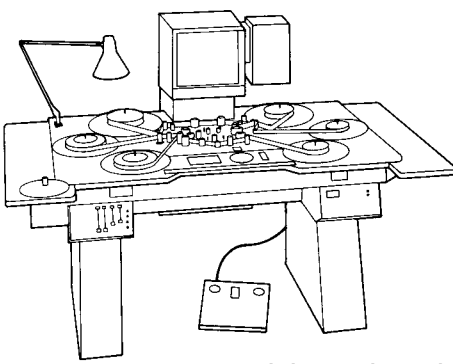
■ **consola de edición** Aparato que incluye contadores de videocasete y diversos controles para manejar el magnetoscopio reproductor fuente y el magnetoscopio grabador cuando se edita en un sistema lineal, ya sea éste de fuente única o de fuentes múltiples. A veces la película se transfiere a videocasete para simplificar el proceso de montaje. La edición en videocasete da como resultado una lista de corte del negativo que se utiliza para el montaje real del negativo. La consola de edición permite sincronizar las diferentes máquinas, así como marcar puntos de edición, medir, buscar y encontrar, rebobinar, retroceder, probar distintas ediciones sin grabarlas, trabajar sobre la imagen y el sonido conjuntamente o por separado y añadir efectos. Actualmente, esos dispositivos suelen ser ordenadores de sobremesa. *Véase* **montaje.**

■ **consola de mezclas** *Véase* **mezcladora.**

■ **consola de montaje** Consola utilizada para montar, que incluye varios aparatos para el visionado inmediato de la película y su corte. La consola de trabajo normalmente tiene un par de bobinadoras para encontrar planos específicos y para rebobinar la película, bobinas para sostener la película, una visionadora para encontrar y examinar un plano, una sincronizadora para mantener paralelos la película y el sonido y, si tiene acoplada una cabeza de sonido, para reproducir la banda de sonido, una empalmadora para unir la película y diversos materiales como lápices grasos, tijeras, cinta adhesiva y guantes. *Véase* **consola de montaje horizontal** *y* **montaje.**

■ **consola de montaje horizontal** Mesa con todo el equipamiento necesario para el montaje que en gran medida sustituyó a la vertical Moviola, que había de operarse de pie. Los fabricantes más importantes de este tipo de máquinas de montaje son Steenbeck y Kem. A pesar de su muy elevado coste, demostraron ser preferibles a la Moviola, ya que tratan la película con mayor delicadeza, per-

miten que se la pueda manipular con mayor rapidez y comodidad, crean un sonido (aunque no una imagen) más preciso y, con hasta ocho platos, permiten pasar simultáneamente cualquier combinación de hasta cuatro películas y bandas de sonido magnéticas. La película y las bandas de sonido discurren horizontalmente, y la propia imagen se proyecta sobre una pantalla pequeña y traslúcida. La máquina también permite el uso de lentes anamórficas. Algunas mesas pueden utilizarse para película tanto de 16 como de 35 mm. Se fabrican mesas de montaje que permiten la transferencia y el mezclado de sonido, junto con el montaje, tanto de película cinematográfica como de cinta de vídeo. *Véase* **montaje** *y* **Moviola.**



consola de montaje horizontal

■ **consola de proyección** Unidad para la exhibición de una película en una sala o complejo de cine moderno. La consola recibe la película de un gran sistema de plato y contiene el proyector, el portalámparas (normalmente con una bombilla de xenón de gran potencia), el suministro de energía, el sistema de automatización y el sistema de sonido. Algunas unidades pueden exhibir películas de 35 mm o de 70 y la mayoría son capaces de reproducir sonido estereofónico, óptico y digital. *Véase* **pedestal de proyector y de cabeza de sonido** *y* **sistema de plato.**

■ **consola de sonido** *Véase* **mezclador.**

■ **construcción de pistas** Colocar todos los efectos sala en su lugar adecuado en la banda de efectos. Originalmente este procedimiento se hacía empalmando sonidos concretos en rollos individuales y manejando las pistas de modo sincrónico para poder mezclarlas correctamente. Actualmente el procedimiento se realiza con normalidad, tanto en el caso de pistas magnéticas como digitales, mediante el código de tiempo SMPTE. *Véase* **código de tiempo.**

■ **constructor de atrezo** Persona, generalmente del departamento de atrezo, que construye elementos de atrezo para una película determinada.

■ **constructor-jefe de decorados** Persona responsable de la construcción de los decorados, que trabaja a las órdenes del director artístico y está al frente de un gran equipo.

■ **contabilidad creativa** Término peyorativo referido a la forma en la que los estudios y los distribuidores llevan la contabilidad de una película, aparentando estar en números rojos cuando el filme parece obtener buenos resultados en taquilla. El aspecto creativo puede radicar en la inclusión de todo tipo de gastos generales de forma que el estudio pueda compensar las pérdidas ocasionadas por otras películas, pero también puede tener su base en el simple deseo de ganar más dinero. Las víctimas de esta práctica son las personas con participación en los ingresos netos, en tanto los que la tienen en los ingresos brutos cobran su parte antes de que se alcance la cifra mágica del umbral de rentabilidad. *Véase* **partícipe en los ingresos brutos, partícipe en los ingresos netos** *y* **umbral de rentabilidad.**

■ **contable de producción** Persona que lleva un registro de todos los gastos realizados durante la producción y frecuentemente supervisa el pago de los sueldos y los gastos de producción.

■ **contacto ocular** Situación en la que un actor mira directamente al objetivo de la cámara.

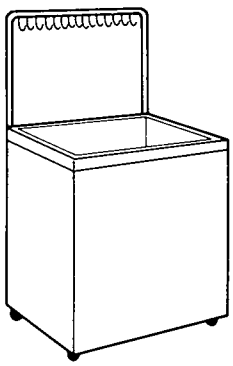
■ **contador de fotogramas** Parte de un contador de metraje que indica el número de fotogramas que pasan por cada metro. Este número depende del ancho de la película. *Véase* **fotogramas por metro.**

■ **contador de metraje** Dispositivo de medida que indica la cantidad de metros de película que han pasado a través de una cámara, de una copiadora o de una máquina de montaje. El dispositivo básico es un contador acoplado a una rueda dentada que engrana la película.

■ **contador de velocidad** *Véase* **tacómetro.**

■ **contenedor para recortes** Contenedor, generalmente hecho de metal o de metal revestido de lona, sobre el que se cuelgan fragmentos de película. Este contenedor generalmente se encuentra en una sala de montaje o en otros lugares en los que se manipula película. El contenedor de una

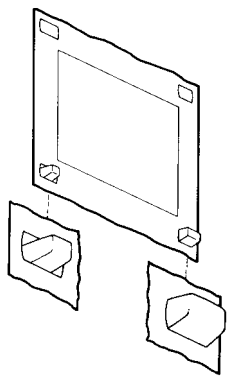
sala de montaje tiene un soporte en el que se cuelgan los recortes inmediatamente después de cortarlos de una película durante el proceso de montaje. *Véase* **recortes.**



■ **continuidad** Flujo continuo de una película, en el que un plano sigue a otro y una escena sigue a otra de forma inteligible y fluida. Una continuidad lograda nos hace olvidarnos de la existencia del montaje mientras vemos la película, ser inconscientes de la forma en que la cámara y el montaje controlan nuestras reacciones. El éxito de la continuidad depende del correcto *raccord* de los detalles, del movimiento y del diálogo de un plano a otro, así como del desarrollo lógico y explícito de la trama de una escena a otra.

■ **continuidad de color** Continuidad, equilibrio y armonía de los colores a lo largo de toda la película, de plano a plano y de escena a escena.

■ **contragarfios de registro** Contragarfios utilizados en el registro por contragarfios para sujetar cada fotograma por sus perforaciones exactamente en la misma posición durante la exposición en la abertura de una cámara, proyector o positivadora. Las cámaras Panavision de Panaflex (al igual que las Mitchell NC y BNC) utilizan dos contragarfios para engranar las dos perforaciones que están justo debajo del fotograma, uno engranando la perforación en su totalidad y el otro encajando perfectamente sólo en dirección vertical, para permitir la contracción y la expansión horizontal de la película sin alabeos. Se considera que este sistema de doble contragarfio también da estabilidad a la imagen de las placas de truca y es el mismo que se usa en las positivadoras ópticas. El mecanismo Bell and Howell, que se sirve de otras varias cámaras, utiliza dos contragarfios para engranar perfectamente las perforaciones que se encuentran sobre el fotograma. Este mecanismo se usa con frecuencia para proyectores que participan en planos de efectos especiales. *Véase* **registro** (1).



■ **contraluz** Luz alineada con la cámara, situada detrás del sujeto y por encima de él. El contraluz, que normalmente se obtiene con un proyector de haz concentrado, resalta al sujeto, lo diferencia del fondo, le otorga una apariencia de profundidad y perfila su silueta. Esta iluminación tiende a dar al sujeto una apariencia expresiva antes que realista. En ocasiones el contraluz recibe el nombre de luz de borde o de recorte, o luz de cabello. *Véase* **iluminación** *y* ***kicker.***

■ **contraplano** Plano filmado con un ángulo de visión opuesto al precedente. Frecuentemente se recurre a una serie de contraplanos para alternar entre los puntos de vista de dos personajes en una conversación (a esta técnica se la conoce con el nombre de plano/contraplano), o se utiliza un plano de este tipo para mostrar a un personaje entrando en una habitación después de haberlo visto salir de otra. Los contraplanos se han utilizado innumerables veces en los *thrillers* para alternar los puntos de vista de la víctima y de su agresor. *Véase* **plano/contraplano.**

■ **contraplano subjetivo** Instrucción en un guion cinematográfico para que se realice un contraplano que muestre el punto de vista de un personaje en respuesta a alguien o a alguna acción presente en el plano anterior.

■ **contrastada** Dícese de la imagen que contiene en elevado grado zonas claras y oscuras extremas y un mínimo de grises intermedios.

■ **contraste** Diferencia relativa entre el punto máximo y el punto mínimo de luz en una imagen. El contraste no sólo viene determinado por la rela-

ción entre los extremos, sino también por la escala de grises intermedia entre zonas claras y zonas oscuras. La imagen se considera de alto contraste si hay poca gradación entre ambos polos, y de bajo contraste si esa gradación es considerable. En una imagen plana, tanto la distancia entre sus puntos máximos y mínimos como la gradación resultan escasas. El contraste de la imagen surge como resultado de diversas variables: (1) la superficie reflectora de los objetos, (2) la iluminación, (3) la película virgen y (4) el procesado. Todas estas variables pueden ser predeterminadas y controladas.

■ **contraste de escena** Grado de diferencia entre los elementos más iluminados y los más oscuros dentro de una imagen.

■ **contraste de iluminación** Grado de diferencia entre los puntos más altos y más bajos de iluminación y extensión de la escala intermedia de grises en medio de ellos. La iluminación de alto contraste tiene una diferencia considerable en los extremos, con poca gradación intermedia. *Véase* **alto contraste.**

■ **contratipar, duplicar** (1) Hacer un contratipo a partir de un positivo máster o de un positivo reversible máster. (2) Hacer un duplicado de una película en cualquier fase de la misma.

■ **contratipo, negativo duplicado** (1) Duplicado del negativo original realizado a partir del máster positivo con el fin de preservar el original, pero realizado en grandes cantidades para producir las copias de distribución. A veces se hacen contratipos de escenas individuales para corregir errores de exposición o de positivado, o para añadir efectos especiales. Se hacen contratipos ópticos en distintos anchos de películas para la producción de copias que difieran en su tamaño de la película original (por ejemplo, cuando han de hacerse copias en 16 mm a partir de una película original de 35 mm), o con una relación de aspecto diferente, cuando se requiere un cambio de formato (por ejemplo, cuando debe conseguirse una imagen de pantalla ancha normal a partir de una imagen anamórfica). A veces, sobre todo con película de 16 mm, se hace un contratipo a partir de una copia reversible. El contratipo realizado a partir de la copia positiva máster se llama contratipo de primera generación; el contratipo realizado a partir de una copia del contratipo de primera generación se llama contratipo de segunda generación, y así sucesivamente. La calidad de la imagen disminuirá en cada sucesivo contratipo. (2) En la época de las primeras películas mudas, a las copias duplicadas de una película a veces se les llamaba duplicados.

■ **contratipo compuesto** Negativo duplicado, con sonido e imagen sincronizados, listo para ser positivado.

■ **contratipo de primera generación, duplicado de primera generación** (1) Primer duplicado realizado directamente a partir de una película original. (2) Primer duplicado negativo que se hace, bien a partir de un máster positivo del negativo original, o bien a partir del negativo original cuando se hace con película reversible. *Véase* **contratipo.**

■ **contratipo de segunda generación, duplicado de segunda generación** Negativo duplicado realizado a partir del contratipo de primera generación, producido a su vez a partir del negativo original. Aunque de inferior calidad de imagen, los contratipos de segunda generación se utilizan a veces en las labores de efectos especiales. *Véase* **contratipo.**

■ **contratista musical** Tras ayudar a calcular el número y el tipo de músicos que se necesitan para grabar una partitura musical para una película, esta persona contrata a los músicos concretos para la hora y la fecha determinada. Ya en la grabación, el contratista musical, que puede que incluso toque uno de los instrumentos, se ocupa de los miembros de la orquesta, al mismo tiempo que vela por el presupuesto de la película.

■ **contrato a ciegas** Contratación de una película que el estudio o el distribuidor fuerzan a realizar al exhibidor, aunque éste no haya visto el filme y no sepa nada de él. En diversos estados de los EE.UU., esta práctica ha sido declarada ilegal.

■ **contrato de cesión de imagen** Derechos contractuales adquiridos para retratar a un individuo en una película o en alguna otra obra dramática. Dicho acuerdo especifica el pago que debe hacerse a la persona en cuestión, así como el grado de adhesión de la persona (qué tipo de ayuda prestará en la producción) y alcance del uso de la imagen (respecto de los mercados secundarios y de la distribución en el extranjero). Este contrato normalmente libera al cineasta o a la compañía cinematográfica de cualquier posible demanda en relación con la forma en la que se presenta a la persona o a la forma en que la obra se promociona.

■ **contrato de localización** Acuerdo contractual entre una productora y el dueño de una propiedad para

que la compañía pueda utilizarla en la película. Estos contratos normalmente especifican las condiciones de uso y de pago, y también estipulan que la propiedad se deje en su condición original.

■ **contrato en bloque** Acuerdo que obliga al exhibidor a la adquisición de varias películas a la vez. Estos compromisos garantizan al estudio o al distribuidor que las películas de menor éxito o de menor calidad obtengan ingresos en taquilla. La sentencia de 1948 del Tribunal Supremo de los EE.UU. contra la Paramount, que obligaba a los grandes estudios a deshacerse de sus salas, dictaminó que esta práctica era ilegal. *Véase* **sentencia Paramount.**

■ **contrato no exclusivo** Contrato entre un intérprete, director o algún otro profesional del ámbito del cine y un estudio garantizándole trabajo en cierto número de películas pero también permitiendo que esa persona trabaje fuera del estudio.

■ **contraventanilla, placa de presión** (1) Pequeña placa detrás de la ventanilla de una cámara, proyector o copiadora óptica que aplica presión sobre el soporte de la película para mantener la superficie de la emulsión alineada con el plano focal del objetivo. (2) Placa de cristal de una mesa de animación que aplica presión sobre los calcos y los dibujos de fondo para mantenerlos planos y en posición. También llamada platina.

■ **control automático de ganancia, control automático de volumen** Mecanismo de un sistema de grabación que mantiene fijo el nivel de volumen, elevando el de los sonidos más bajos y disminuyendo el de los más altos de manera automática, y ajustándolos a un nivel predeterminado.

■ **control creativo** Potestad de decidir en última instancia sobre la calidad de una película; derecho a tomar decisiones artísticas finales concernientes a la historia, el montaje, el sonido y los elementos visuales. En los tiempos de los estudios de Hollywood, normalmente detentaba ese control el productor o los cargos más altos de la compañía que lo respaldaba. En la actualidad, los productores o los directores deben negociar para obtener esos derechos y hacer que consten específicamente en sus contratos. No resulta extraño que una película se estrene habiendo sido el productor quien tomara las decisiones finales y que algunos años después, si el filme y su director siguen siendo de interés, se estrene el montaje del director. *Véase* **montaje del director.**

■ **control de ganancia** Control de volumen de cualquier tipo de aparato de sonido.

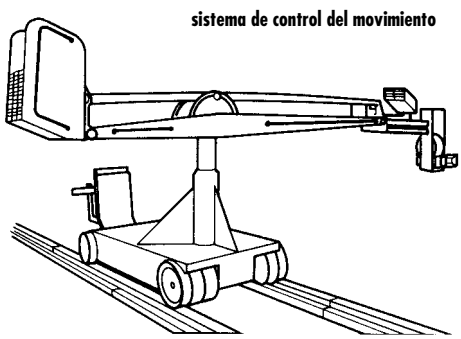
■ **control de obturador variable** Mando o palanca calibrada situado en la parte trasera de la cámara que controla la abertura de un obturador variable. *Véase* **obturador variable.**

■ **control de velocidad variable** Cualquier dispositivo en la cámara o en su motor que cambia la velocidad de funcionamiento de la cámara.

■ **control de volumen** *Véase* **control de ganancia** y ***fader.***

■ **control del movimiento** Sistema de cámara programado electrónicamente que es capaz de repetir exactamente los mismos movimientos y planos, con filmación bien continua o bien fotograma a fotograma, para el trabajo de efectos especiales. Los sistemas de control del movimiento son especialmente eficaces para filmar miniaturas para procedimientos de máscara móvil e imágenes compuestas, debido a que se pueden realizar numerosos pases de cualquier duración con movimientos definidos con precisión o repetidos exactamente de la misma manera. Estos sistemas son capaces de tener numerosos canales para controlar varios movimientos posibles de la cámara y de las maquetas, así como para cambiar las luces. Dos destacados sistemas de los años setenta que tuvieron una influencia considerable en el futuro de los efectos especiales fueron el Dykstraflex desarrollado en la Industrial Light and Magic bajo la supervisión de John Dykstra para *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas, y el sistema «Icebox» creado en Future General Corporation bajo la supervisión de Douglas Trumbull para *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), de Steven Spielberg. También fue importante el sistema ACES (Automatic Camera Ef-

sistema de control del movimiento



fects System) construido por Disney Productions para *El abismo negro* (*The Black Hole*, 1979), de Gary Nelson. A pesar de notables avances en esta tecnología, es probable que los sistemas de control del movimiento se enfrenten a un difícil reto por parte de la composición digital. *Véase* **efectos digitales** *y* ***go-motion.***

■ **control vertical** Término aplicado a la propiedad mantenida por los grandes estudios sobre los elementos de producción, distribución y exhibición de la industria cinematográfica desde los tiempos del cine mudo hasta principios de la década de los cincuenta, cuando la sentencia Paramount del Tribunal Supremo de los EE.UU. de 1948 declaró que esa práctica violaba las leyes antimonopolio. Se exigió que los estudios se deshicieran de sus cines, abriendo así el mercado de la exhibición y animando el rápido incremento de las producciones independientes. El final del control vertical marcó el inicio del fin del sistema de estudios de Hollywood, posteriormente socavado por la dramática disminución de público debida al auge de la televisión y a la pérdida de ingresos en taquilla en el mercado extranjero a causa de las tarifas proteccionistas. El control vertical, no obstante, se ha reinstaurado en los últimos años merced a la permisividad de los tribunales respecto a la compra de cines por parte de las compañías de producción y distribución. Por ejemplo, tanto Universal Pictures como la cadena de salas Cineplex Odeon, con sede en Canadá, son propiedad de MCA, mientras que Sony es propietaria de Columbia y TriStar, así como de la red de salas Loews Theaters. Una forma moderna de control o integración vertical es la propiedad conjunta de compañías de producción y distribución y de canales de televisión de pago. Así, Time Warner posee tanto Warner Brothers como HBO, por no hablar de los *holdings* cinematográficos y televisivos que el Turner Broadcasting System adjuntó a la organización. *Véase* **pronunciamientos Paramount** *y* **sistema de estudios.**

■ **convención** Elemento o técnica ampliamente aceptados en cualquier forma artística que el espectador o el lector asumen sin valorar su artificiosidad o su falta de realismo. Los géneros cinematográficos resultan populares debido a sus personajes estereotipados y a los elementos convencionales presentes en sus tramas, aunque pueden ser utilizados bajo formas nuevas. Por ejemplo, personajes como el del héroe independiente y rápido con la pistola, el malvado propietario de la casa de juegos y la maestra de escuela aparecen una y otra vez en los *westerns*, lo mismo que las escenas de persecución y los tiroteos. Las propias técnicas cinematográficas se utilizan una y otra vez: por ejemplo, el espectador acepta la convención de ver cada escena desde una serie de ángulos diferentes, aunque, en la realidad, la vería desde la misma posición.

■ **convergencia** En la estereoscopia (cine en 3-D), el punto en el que las dos vistas, una para el ojo derecho y otra para el izquierdo, convergen; el plano de convergencia se denomina ventana estéreo, y debería estar en la pantalla o ligeramente detrás de ella. Los objetos situados delante del plano de convergencia parecerán estar delante de la pantalla y los objetos situados detrás parecerán estar detrás. *Véase* **3-D.**

■ **convertidor A/D** Instrumento que transforma las señales analógicas en código digital, por ejemplo, las ondas de luz de la película en un código binario. *Véase* **digital.**

■ **convertidor de gran angular** Objetivo acoplado al objetivo de la cámara para reducir su distancia focal y ampliar la imagen captada en la película. Actualmente no muy empleado, este convertidor fue muy utilizado en cierto periodo con un objetivo *zoom*. A veces se sigue acoplando una variante de ojo de pez a un objetivo normal para lograr una imagen extremadamente amplia y distorsionada. *Véase* **objetivo ojo de pez** *y* **objetivo *zoom.***

■ ***cooking*** Forzar el revelado de una película aumentando la temperatura o la duración del revelado para compensar una iluminación insuficiente. *Véase* **forzar el revelado.**

■ **coordenadas** Puntos de intersección de las líneas horizontales y verticales de una rejilla, que se utilizan para situar los puntos, en un tablero de dibujo, y los píxeles, en una pantalla, para la creación de una imagen de ordenador. La unión de dos de estos puntos en la rejilla crea una línea en el dibujo. Las coordenadas X se calculan a lo largo del eje horizontal y las coordenadas Y, a lo largo del vertical, designando como cero la esquina inferior izquierda. La animación por ordenador utiliza dos grupos de coordenadas, una para toda la imagen y la otra para los modelos individuales. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **coordinación de perspectivas** En el ámbito de los gráficos o la animación por ordenador, situar un modelo tridimensional en un dibujo bidimensio-

nal de un fondo, de forma que las perspectivas coincidan y se logre una imagen compuesta correcta. Puede imponerse algún tipo de rejilla o sistema de líneas sobre el fondo para facilitar la coordinación y posteriormente eliminarse.

■ **coordinador de efectos visuales** *Véase* **coordinador de efectos especiales.**

■ **coordinador de especialistas** Persona que está a cargo de todas las escenas de acción arriesgadas de una producción cinematográfica, planificándolas, preparándolas y supervisándolas, así como seleccionando a los especialistas que realizarán estas acciones.

■ **coordinador de producción** Administrador principal de la oficina de producción responsable de la correcta realización de diversas actividades y de su eficaz coordinación. Esta persona está a cargo de las comunicaciones, la correspondencia, los viajes, el alojamiento, y ha de asegurarse de que las personas adecuadas están en el lugar adecuado para hacer sus trabajos, por no mencionar el pago de las facturas.

■ **copia** (1) Rollo de película positiva hecha a partir de un negativo o en una película original reversible. La copia contiene imágenes con la iluminación y el color de la escena real. Los copiones se utilizan para montar. Una copia llamada máster positivo o interpositivo, que se hace a partir del original montado, es la fuente de los contratipos utilizados para hacer las copias de distribución. (2) Cualquier duplicado, ya sea positivo o negativo, realizado a partir de otra película. Debido a que el contratipo, por ejemplo, se copia a partir de un máster positivo, a veces también se le denomina copia. No obstante, en la mayoría de los casos el término copia se refiere a un positivo.

■ **copia ampliada** Copia que amplía el tamaño del fotograma de la película original (por ejemplo, de 16 a 35 mm, para su exhibición en salas comerciales). Este tipo de ampliación se realiza en una positivadora óptica.

■ **copia cero** Primera copia de laboratorio que incluye la imagen y el sonido sincronizados, en el orden cronológico correcto, y con la luz y el color corregidos. Aunque esta copia puede darse por buena, con frecuencia se requieren ulteriores retoques para poder realizar las copias de exhibición.

■ **copia compensada** Copia etalonada con el color y la densidad corregidos. *Véase* **etalonaje.**

■ **copia compuesta** Copia con imagen y sonido, sincronizados. También denominada copia estándar.

■ **copia compuesta de prueba definitiva** Película ya terminada, con imagen y sonido, que tiene incorporadas todas las correcciones hechas a las anteriores copias compuestas de prueba y que representa la versión aprobada de la película.

■ **copia de distribución de pantalla ancha** Copia hecha para su exhibición comercial, en la que el fotograma se ha reducido o se le ha dado una forma tal que aparecerá en pantalla con una relación de aspecto mayor que la de 1:1,33 para una exhibición en pantalla ancha. En los EE.UU. la imagen de pantalla ancha estándar tiene una relación de aspecto de 1:1,85; en Europa la relación generalmente es de 1:1,66. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **copia de exhibición, copia de distribución** Copia estándar, con imagen y sonido, de la película completa que se distribuye para su proyección en salas. Dichas copias se realizan masivamente para su distribución comercial una vez aprobada una copia de prueba tirada a partir del mismo negativo de exhibición. Las copias de exhibición se producen a partir de un negativo de exhibición (o internegativo), realizado a su vez a partir de un interpositivo (o máster positivo).

■ **copia de pista negra** Copia cero que lleva una tira negra en el lugar en que irá la pista de sonido. Estas copias se utilizan para efectuar ajustes en la exposición y en el color antes de añadir la pista de sonido. *Véase* **copia cero.**

■ **copia de preestreno** Copia de un largometraje antes de su estreno, proporcionada por cualquiera de las razones enumeradas en la entrada de «preestreno».

■ **copia de prueba, copia estándar de prueba** Copia que se hace a veces antes de la copia cero para comprobar los diversos efectos de copiado o para comprobar un negativo antiguo. *Véase* **copia cero.**

■ **copia de reducción** Copia en un ancho de película inferior al de la película a partir de la cual se copió. Las copias en 16 mm que exhiben los cineclubes y las instituciones educativas generalmente se derivan de la película original en 35 mm hecha para su distribución comercial.

■ **copia de referencia** (1) Copia de óptima calidad de una película utilizada como objeto de compa-

ración a la hora de juzgar la calidad de las futuras copias. (2) Copia, generalmente en blanco y negro, que se hace a partir del copión montado terminado sin ninguna corrección de iluminación y se utiliza para el doblaje y la mezcla de sonido. *Véase* **copión montado a una sola luz.**

■ **copia de sistema doble** Copión montado utilizado en conjunción con una cinta magnética aparte para el sonido. La imagen y el sonido se hacen discurrir sincrónicamente para los primeros visionados de la película y para el montaje.

■ **copia de trabajo** Copión montado de la película durante las diversas fases del montaje.

■ **copia de tungsteno** Copia equilibrada para 3.200 grados Kelvin de forma que pueda emplearse en un proyector que utiliza una bombilla de tungsteno. *Véase* **copia de xenón.**

■ **copia de TV** *Véase* **copia de xenón.**

■ **copia de xenón** Copia equilibrada a 5.400 grados Kelvin de forma que que pueda emplearse en un proyector con lámpara de xenón. *Véase* **copia de tungsteno**.

■ **copia directa en color** Copia en color conseguida directamente a partir de la película original. *Véase* **película reversible.**

■ **copia en papel** Copias de películas de la primera época del cine con un soporte de papel, que se utilizaban para solicitar los derechos de autor y se depositaban en la Biblioteca del Congreso de los EE.UU. Debido a que no existió una ley de derechos de autor para el cine hasta 1907, los derechos de autor de las primeras películas tenían que registrarse mediante colecciones de fotografías fijas. Unas 3.500 colecciones de estas fotografías fijas se reconvirtieron a película de 16 mm desde los años cincuenta.

■ **copia escaneada** Antiguo procedimiento en el que se hacía una copia a partir de una película filmada en pantalla ancha o anamórficamente mediante una positivadora de escaneado de forma que la acción se conservaba con una relación de aspecto de 1:1,33. Este tipo de copia se utilizaba para la emisión televisiva mediante el antiguo sistema de *film-chain*. El fotograma original en pantalla ancha no cabría en la pantalla de televisión, que tiene la relación de aspecto estándar de 1:1,33 utilizada originalmente en el cine, y cualquier acción que tuviera lugar en los bordes del encuadre se perdería. Las positivadoras de escaneado (normalmente una positivadora óptica intermitente) estaban programadas de forma que el objetivo siguiera la acción. *Véase* **área de seguridad, *pan and scan*** y **telecine.**

■ **copia estándar** Copia de la película que contiene tanto imagen como sonido.

■ **copia etalonada** Copia para la cual todos los planos y escenas se han evaluado y corregido durante el copiado para conseguir la cualidad del color y la densidad deseadas. *Véase* **etalonaje.**

■ **copia IB** *Véase* **imbibición.**

■ **copia *mag-opt*** Copia de distribución para una película con bandas de sonido óptica y magnética. Estas copias se distribuían para que pudieran exhibirse tanto en la mayoría de las salas, que estaban equipadas únicamente para la reproducción de sonido óptico, como en aquellas salas selectas que podrían reproducir la grabación magnética para sonido estereofónico a partir de diversas pistas magnéticas en la película. *Véase* **grabación magnética** *y* **sonido óptico.**

■ **copia marcada** Copia montada de una película con todas las señales marcadas para el proceso de posgrabación.

■ **copia muda** Copia positiva de una película sin pistas de sonido. También llamada copia de imagen.

■ **copia óptica** Copia realizada en una positivadora óptica. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **copia pirata** Copia hecha ilegalmente sin el permiso de los dueños de los derechos de reproducción.

■ **copia plana** Copia de distribución con imágenes normales que no necesita ser proyectada a través de un objetivo anamórfico, la cual se ha realizado a partir de un negativo con imágenes comprimidas anamórficamente en una copiadora óptica. *Véase* **lente anamórfica.**

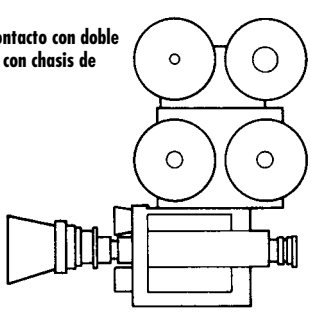
■ **copia rallada** Copia que se ha rallado de forma intencionada de un extremo a otro para que no vuelva a utilizarse.

■ **copia reversible** Copia realizada en película virgen reversible, generalmente un positivo realizado a partir de un positivo reversible original. *Véase* **procesado reversible.**

■ **copiado** *Véase* **positivado.**

■ **copiado con doble película, copiado de máscara en contacto con doble película** Sistema de máscara y de copiado para combinar dos series de imágenes en una sola película, formando una imagen compuesta. Este efecto se consigue copiando primero el negativo, que generalmente contiene la acción real, en un máster positivo. El máster positivo se enhebra en una cámara de truca junto a un rollo de película virgen. El primer rollo se coloca en la parte posterior de la abertura y el segundo, justo debajo del primero, con la emulsión de ambos en contacto detrás de la abertura (de ahí la denominación de este tipo de copiado, «en contacto con doble película»). A continuación, ante la cámara se instala un caballete con una placa de máscara en la que una zona permanece opaca. Cuando la cámara se pone en marcha, la zona blanca permite que pase la suficiente luz a través de la zona correspondiente del positivo y que dicha porción de la imagen se copie en el nuevo negativo, mientras que la zona opaca de la máscara impide el paso de la luz a través del positivo, quedando sin exponer la porción correspondiente del negativo. Cuando se coloca otra máscara delante de la cámara, cuya zona opaca corresponde a la imagen copiada en el negativo y en la que el material gráfico o la fotografía que se vayan a emplear se hallan dispuestos en la zona que anteriormente se había dejado opaca, esa nueva imagen se copiará en la zona no expuesta del negativo rebobinado, al ir avanzando, ahora solo, a través de la cámara. Este sistema puede utilizarse para combinar imágenes de acción real con material gráfico, fotografías, miniaturas o, incluso, con otras imágenes de personajes reales, o para combinar imágenes y títulos. Este procedimiento también permite realizar transiciones ópticas. A menudo se recurre al copiado con doble película para ampliar o modificar el marco arquitectónico de un escenario en el que primero se filmó la acción real, ahorrando así en costes de construcción. Este procedimiento también se utiliza para prescindir de los planos de máscara en la cámara, en tanto soslaya el riesgo de estropear el negativo original al exponerlo más de una vez y evita el inconveniente de tener que disponer del material gráfico en el momento en que se filma la acción real. *Véase* **efectos digitales, máscara** (5), **positivadora óptica** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

copiado de máscara en contacto con doble película: cámara de truca con chasis de doble película



■ **copiado de máscara en contacto con doble película** *Véase* **copiado con doble película.**

■ **copiadora** *Véase* **positivadora.**

■ **copión** Primera copia positiva, normalmente con sonido sincronizado, que el laboratorio suele entregar el día después de su rodaje. Esta película se emplea sobre todo para revisar todos los aspectos del rodaje. Positivado con una sola intensidad de luz, también sirve como base para la toma de decisiones sobre correcciones de luz y de color en las futuras copias. Aunque el término «copión montado» se refiere básicamente a una película que ya ha manipulado el montador y que ha empalmado con cierto grado de continuidad, también se emplea habitualmente, aunque de forma incorrecta, para referirse al copión.

■ **copión montado** (1) Copia hecha a partir del negativo original que utiliza el montador para las diversas fases de montaje, protegiendo con ello al negativo de cualquier deterioro. La película se compone primero con las mejores tomas en la secuencia general de acontecimientos que se pretende para la versión definitiva (a esta etapa se le llama ensamblaje). Generalmente el copión está realizado a una sola luz y no es de gran calidad. Montado en sincronización con el copión montado de sonido, a partir del copión montado finalmente se hace un corte primario y después un montaje afinado. El negativo original se corta para ajustarlo al copión montado definitivo. *Véase* **montaje.** (2) Copia compuesta por todas las bandas de sonido, con la excepción general de la música, que se edita en sincronización con las diversas fases del copión montado de imagen. También llamada *work track. Véase* **mezcla.**

■ **copión montado a una sola luz**, **copia a una sola luz, copia plana** Cualquier copia realizada a un solo nivel de exposición, independientemente de si el negativo contiene todos los cambios de iluminación o no. Con frecuencia se hace una copia no etalonada para servir de copia de trabajo para el montaje o para emparejar el sonido. *Véase* **copia de referencia** *y* **etalonaje.**

■ **copión montado de sonido** Banda sonora en película, que puede contener diálogo, música o efectos especiales, que se utiliza para montar.

■ **copión montado etalonado** Copión montado para el que todos los planos o escenas se han evaluado y corregido durante el copiado para conseguir la cualidad del color y la densidad deseadas. *Véase* **etalonaje.**

■ **copiones a una sola luz** Copiones que están etalonados a una sola luz para conseguir generalmente una calidad global decente. *Véase* **etalonaje.**

■ **coproducción** (1) Película realizada por dos compañías de producción. El alto coste de la producción cinematográfica ha generado en los últimos tiempos la firma de tratos entre estudios distintos. (2) Película realizada conjuntamente por profesionales del cine de dos países distintos, generalmente para compartir gastos, ampliar el número de espectadores y ahorrar costes merced a la mano de obra más barata o a las ventajas fiscales con las que cuenta uno de los dos países.

■ **copulador, acoplador** Productos químicos de la película de color que, durante el revelado, forman las imágenes en color del sujeto. En la película tricapa, que es la que se emplea habitualmente, cada capa dispone de ciertos copuladores que responden a cada uno de los colores primarios. *Véase* **película de color.**

■ ***cording*** Unir un cordoncillo o fragmento de cinta a las perforaciones del comienzo y el final de un plano o escena para que resulte fácil localizarlos durante el montaje o el positivado.

■ **coreógrafo** Persona que planifica y escenifica los números de baile que aparecen en una película. Busby Berkeley fue el coreógrafo más famoso de las comedias musicales de los años treinta. Bob Fosse obtuvo un gran éxito en los setenta como director y coreógrafo, sobre todo gracias a *Cabaret* (1972) y *Empieza el espectáculo* (*All That Jazz*, 1979).

■ **corrección de color** (1) Alterar el color de la iluminación de una escena colocando filtros delante de las lámparas o delante o detrás del objetivo de la cámara. (2) Alterar la cualidad del color de una imagen durante el positivado. *Véase* **etalonaje.**

■ **¡corta a...!** Indicación para que se corte a una nueva escena, utilizada a veces en los guiones cinematográficos, pero que generalmente se emplea en los tratamientos que preceden a los guiones cinematográficos propiamente dichos y que describen sólo las escenas principales.

■ **cortar** Aunque el término «cortar» significa cambiar de un plano a otro, se prefiere el término «montar» al de «cortar» para describir el proceso por el que se ensambla la película hasta que ésta alcanza su forma definitiva, ya que este último sugiere mucho más que el mero proceso de cortar la película en fragmentos y empalmarlos juntos; también se prefiere porque a la persona que desempeña esta tarea se le llama montador. El término «montaje» sugiere decisión, control y sensibilidad artística, además de una visión más amplia que da forma a la obra; también describe el proceso de integrar la imagen y el sonido. *Véase* **montaje.**

■ **corte** (1) Cambio instantáneo de un plano a otro mediante el empalme de ambos. (2) Fragmento de película que contiene un solo plano. (3) Empalme que conecta dos fragmentos de película. (4) Acto de cortar un fragmento de película. (5) Acto más dilatado en el tiempo de montar o de cortar una película entera.

De todas estas definiciones, la primera es la más empleada cuando se habla de cine y la que requiere de mayor ampliación. Quizás el descubrimiento más importante del cine de los orígenes fue el de que una película pudiera estar compuesta por más de una sola acción filmada de modo continuo en un solo lugar y desde una única posición, de que era posible organizar los fragmentos de película de forma que las narraciones pudieran ser desarrolladas de una forma más compleja y cautivadora. Se ha discutido sobre quién fue el autor de este descubrimiento. Se piensa que la escuela de Brighton, en Inglaterra, empleó en cierta medida el montaje alternado. En los EE.UU., Edwin S. Porter, en *The Life of An American Fireman* (*Vida de un bombero americano,* 1903), cortó libremente entre acciones relacionadas y desarrolló esta técnica con más habilidad en *The Great Train Robbery* (*El gran asalto al tren,* 1903). Aunque sí empleó el primer plano, la cámara de Porter permanecía inmóvil durante toda la escena y no manipulaba ni la distancia ni los ángulos. Fue D. W. Griffith quien desarrolló la técnica cinematográfica moderna y dejó en herencia a los cineastas del futuro las herramientas básicas para dar forma a una narración. Griffith creó una nueva clase de tiempo y de espacio fílmicos mediante (1) el montaje alternado entre acciones relacionadas que tienen lugar simultáneamente para contar una historia o entre acciones paralelas que se desarrollan en distintos tiempos, (2) la división de la escena indivi-

dual en una serie de planos filmados desde diferentes distancias y en diferentes ángulos y (3) la organización de los planos individuales en patrones rítmicos para manipular la respuesta emocional del público. La siguiente fase importante en el desarrollo de las técnicas de corte se produjo de la mano de tres directores rusos de cine mudo, Kuleshov, Pudovkin y Eisenstein, los cuales llevaron más allá las técnicas de Griffith y desarrollaron el arte del *montage*. En contraste con esta técnica de corte manipuladora surgió el estilo continuo y discreto creado por el cineasta alemán G. W. Pabst y desarrollado por los estudios de Hollywood durante los años treinta y cuarenta, un estilo básico que ha influido en los cineastas hasta el presente.

Los cortes pueden dividirse en las siguientes categorías generales: (1) simples cortes de continuidad, que funcionan básicamente como medio de desarrollar la narración de una escena a otra; (2) los cortes alternados o paralelos, que van alternando sucesivamente entre escenas relacionadas; (3) los cortes en *raccord*, que varían discretamente la distancia y el ángulo de los planos en la misma escena; (4) los saltos o cortes abruptos, que pasan aparatosamente de una distancia a otra o de un ángulo a otro, sea para conseguir un determinado efecto, sea a consecuencia de un montaje defectuoso (a veces el término también se aplica al corte repentino de una escena a otra); (5) cortes temáticos o de *montage*, que presentan de forma consecutiva planos de distintos personajes, objetos o acciones para comunicar alguna idea relevante; (6) cortes a insertos de intercalado externo, que consisten en planos que nos apartan momentáneamente de la escena principal; (7) cortes a planos de recurso, que unen en rápida sucesión una serie de planos, quizá para mostrar el ambiente de un lugar, de una época, o las impresiones de un personaje sobre un acontecimiento o sobre una serie de sucesos pasados.

La longitud de los cortes individuales y el juego mutuo de sus duraciones crean un tiempo fílmico que ejerce un efecto concreto en el espectador. Una serie de cortes breves y dinámicos dan una sensación de excitación y generan rápidamente tensión, una serie más dilatada de planos breves crea en última instancia una sensación del paso del tiempo y de la sucesión de múltiples acontecimientos, los cortes más largos transmiten mayor cantidad de información y progresan lentamente hasta alcanzar un punto culminante y la inserción de cortes breves entre cortes más largos funciona a modo de comentario y añade complejidad dramática. El crítico francés André Bazin distingue dos tipos generales de técnica cinematográfica: una se basa en la propia imagen y otra, en el ensamblaje de diferentes planos de la imagen mediante el montaje. Pero, dondequiera que cada película concreta ponga el énfasis, no cabe duda de que todo filme depende en gran medida del montaje y que, si no cuenta con una variedad y un suficiente número de cortes, se convertirá en poco más que en la filmación de una obra teatral. Los cortes permiten (1) la condensación y la extensión del espacio y el tiempo fílmicos; (2) la narración continua, rápida y variada de la historia; (3) la descripción continua y variada de una escena; (4) la representación de los puntos de vista de un personaje; (5) la dramatización de la interrelación psicológica y emocional de los personajes; (6) la manipulación de la atención, del intelecto y de las emociones del público y (7) el desarrollo del tema y la afirmación de una idea moral. *Véase* ***montage*** *y* **montaje.**

■ **corte a *flashes*, montaje a *flashes*** Secuencia montada de planos muy breves que se suceden los unos a los otros rápidamente. La técnica se usa con eficacia hacia el final de *Amenaza en la sombra* (*Don't Look Now*, 1973), de Nicholas Roeg, cuando los hechos acaecidos en los últimos meses aparecen en *flashes* rápidamente ante los ojos del protagonista, que se está muriendo.

■ **corte a inserto de intercalado externo** Plano ajeno a la acción principal, pero que se usa para unir dos planos de la acción principal con el fin de (1) señalar el paso del tiempo; (2) crear suspense mediante la extensión del tiempo; (3) mostrar la reacción de alguien o de algún grupo ante la acción principal; (4) servir de puente a dos planos que de otro modo producirían un corte abrupto no deseado, quizá porque falta parte de la acción; (5) recordarnos algún otro personaje o acción, quizá para dar una tensión adicional a la escena principal; (6) dar al público un cierto descanso respecto a la acción principal.

■ **corte abrupto** *Véase* **salto** (1).

■ **corte atrás** (1) Regreso desde un plano o acción a otro que tenía lugar inmediatamente antes, como en el caso del montaje alternado entre dos hechos relacionados. (2) Regreso a la acción principal tras un entrecortado.

■ **corte con sonido solapado** Cualquier corte de un plano o escena a otra utilizando diálogo o sonido solapado.

■ **corte de continuidad** (1) Ordenación de los planos que no muestra toda la acción pero que mantiene

la continuidad de la narración, haciendo que el espectador no sea consciente de ninguna omisión. (2) (también **montaje en *raccord***) Corte de un plano a otro en el que ambos planos se emparejan por la acción o por su sujeto mediante (1) una continuidad de la acción realizada por el mismo sujeto (*véase* ***raccord* en la acción**); (2) una similitud en la acción realizada por dos personajes diferentes o quizá por el mismo personaje en diferentes momentos moviéndose en la misma dirección en la misma parte de la imagen o (3) una similitud en la forma y la figura de los dos sujetos (por ejemplo, primeros planos de dos personajes que mantienen una conversación, un retrato que se convierte en un rostro vivo, o la tan citada escena de *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey,* 1968), de Stanley Kubrick, en la que el hueso lanzado al aire por un simio primitivo se convierte en un satélite espacial. Este tipo de cortes o bien permiten la continuidad, o bien crean una similitud inmediatamente reconocible entre las dos imágenes. *Véase* **corte por analogía de forma** *y* **salto** (1).

■ **corte del negativo** Montar un negativo de forma que se ajuste exactamente al copión montado definitivo de una película. Se realizan negativos duplicados, derivados de un máster positivo del negativo original, para producir una gran cantidad de copias de distribución, así como para proteger el negativo montado original. El corte lo realiza el conformador en un laboratorio. El conformador sigue las marcas trazadas en el copión montado por el montador, pero también utiliza una lista de continuidad del negativo con números de metraje y de borde como ayuda. Hoy día, cuando gran parte del montaje se realiza en vídeo o digitalmente, los montadores trabajan directamente a partir de una lista de corte del negativo que resulta de la edición *off-line* o a partir de un copión montado que se realiza a partir de la lista y que experimenta posteriores alteraciones de montaje. También llamado ajuste de continuidad. *Véase* **montaje.**

■ **corte diagonal, empalme diagonal** Unión mediante un corte oblicuo de dos fragmentos de cinta magnética que impide la aparición de cualquier ruido evidente durante la reproducción.

■ **corte directo** Cambio inmediato de un plano a otro sin ninguna transición óptica como un fundido o un encadenado. Este tipo de cambio inmediato es el tipo de corte básico en el montaje de la mayor parte de películas narrativas, y normalmente acontece imperceptiblemente en el seno de una escena para proporcionarnos diferentes perspectivas de la acción. El corte directo puede emplearse también en una escena para crear un plano de reacción, que nos muestra lo que percibe el personaje inmediatamente después de ver aquello que motiva su reacción. En la actualidad, se emplea con frecuencia para pasar de una escena a otra, sin importar la distancia espacial o temporal entre ambas. Al corte directo, tanto en el interior de una escena como entre una escena y otra, en el que las dos imágenes chocan de forma disonante, se le llama también salto. *Véase* **corte.**

■ **corte en movimiento** Cortar de un plano a otro de forma que el segundo continúe o complete una acción iniciada por un actor en el primero. El movimiento continuo oculta el hecho del corte. Este efecto puede lograrse solapando la acción cuando se filma con una sola cámara, filmando toda la acción con dos cámaras y montando juntos los dos fragmentos de la acción en puntos consecutivos, o cambiando de forma precisa de una cámara a otra. *Véase* **montaje invisible** *y* ***raccord* en la acción.**

■ **corte exacto** Longitud exacta de un plano que se ha de utilizar en un compuesto óptico de efectos especiales.

■ **corte no intencional** Corte realizado en el copión montado y posteriormente reempalmado sin ningún cambio en la película. Cuando se utiliza un copión montado de este tipo para realizar el ajuste de continuidad del negativo, se hacen dos marcas horizontales sobre el empalme para indicar que no es intencional y que se ha de ignorar (se utilizan líneas verticales para marcar los cortes intencionales).

■ **corte por analogía de forma** Cortar de un plano a otro cuando el sujeto del segundo plano tiene una forma o posición en el encuadre similar a la del sujeto del primero. Esta técnica aporta continuidad a las imágenes y sugiere una relación entre los sujetos de ambas imágenes. El famoso montaje de Pudovkin en el que la marcha de los obreros se alterna con el fluir del hielo sobre el río al final de *La madre* (*Mat*, 1926) puede considerarse una serie de cortes por analogía de forma. *Véase* **corte de continuidad.**

■ **corte por analogía de fotograma** Corte en el que el último fotograma del primer plano es análogo al primer fotograma del segundo plano, de manera que se crea una acción continua.

■ **corte por *raccord* de mirada** Corte de un plano a otro en el que los planos se encuentran conectados lógicamente mediante la línea de visión de un personaje. Por ejemplo, un personaje mira en una dirección

específica con un ángulo de visión determinado y el siguiente plano es algún objeto que está situado exactamente donde nosotros creemos que él estaría mirando. *Véase* **corte** *y* **plano subjetivo.**

■ **corte rápido** (1) Cambio rápido de un corte a otro sin ninguna transición óptica. (2) Plano muy breve insertado en una escena.

■ **corte subliminal** Plano muy breve que se incluye con la intención de que se registre en la mente del espectador de forma casi imperceptible y ciertamente ambigua para sugerir, anticipar o recordar al público cierta acción o para crear una atmósfera anímica subyacente. En *El Exorcista* (*The Exorcist*, 1973), de William Friedkin, el sueño del padre Karras se hace aún más perturbador mediante la inclusión de un plano subliminal de una figura satánica.

■ **¡corten!** Orden dada por el director o por algún otro miembro de su equipo para detener el funcionamiento de la cámara y del equipo de sonido tras la filmación de un plano.

■ **cortinilla** Transición de una escena a otra en la que la nueva escena aparece gradualmente a medida que empuja o «corre una cortinilla» sobre la anterior. Una línea entre las dos parece actuar como el borde de una cortinilla a medida que atraviesa la pantalla. Cuando la línea está desenfocada, tenemos una «cortinilla con borde de baja definición»; cuando está nítida, tenemos una «cortinilla con borde de alta definición». Además del tipo vertical estándar, se han utilizado cortinillas horizontales, verticales, de iris, espirales y otras varias. A veces se utiliza el término «cortinilla explosiva» para denominar una cortinilla de forma asimétrica que se abre en la pantalla. La cortinilla se crea en una copiadora óptica mediante hojas de cortinilla, o, en el caso de efectos complicados, mediante una máscara móvil. Este tipo de transición fue popular en los años treinta y cuarenta, y pareció agotarse entonces, pero se ha recuperado ocasionalmente para dar un toque de época a algunas películas, por ejemplo, en *El golpe* (*The Sting*, 1973), de George Roy Hill.

■ **cortinilla a negro** Transición en la que se realiza una cortinilla parcial cuando se borra una escena y la sigue una pantalla en negro. Después, a la pantalla en negro puede seguirle una cortinilla o un fundido de apertura que conduzca a la nueva escena. Este tipo de transición también es una forma enfática de puntuación para separar las dos escenas secuenciales.

■ **cortinilla con borde de alta definición** Cortinilla en la que una línea nítidamente definida separa las imágenes. En una cortinilla con borde de baja definición la frontera entre las imágenes está difuminada. *Véase* **cortinilla.**

■ **cortinilla con borde de baja definición** Cortinilla en la que el límite entre las dos imágenes está borroso. Una cortinilla con borde de alta definición tiene una línea nítidamente definida entre las dos imágenes. *Véase* **cortinilla.**

■ **cortinilla de desplazamiento hacia fuera** Cortinilla en la que una imagen parece empujar a la otra fuera de la pantalla, o en la que una línea que separa las dos imágenes parece empujar una fuera de la pantalla al mismo tiempo que descubre la otra. Estas cortinillas, que pueden realizarse en una positivadora óptica, no se utilizan mucho actualmente. *Véase* **cortinilla** *y* **positivadora óptica.**

■ **cortinilla de inversión** Transición entre planos en la que la imagen parece invertirse, bien vertical o bien horizontalmente, y descubre otra imagen detrás de ella. Esta transición se utilizaba en secuencias cómicas en el cine mudo y en el primer cine sonoro, pero, junto con las cortinillas, actualmente se utiliza con muy poca frecuencia, aunque James Bridges utilizó algunas cortinillas de inversión horizontales para crear transiciones tajantes en *Perfect* (1985). El término «inversión» generalmente se refiere a inversiones horizontales, pero a veces también a verticales.

■ **cortinilla de inversión óptica** Cortinilla de inversión (es decir, una transición en la que una escena se invierte, descubriendo otra) realizada mediante una copiadora óptica. *Véase* **cortinilla de inversión** *y* **positivadora óptica.**

■ **cortinilla de iris** Apertura de iris o cierre de iris. *Véase* **plano de iris.**

■ **cortinilla natural** Transición de una escena a otra creada por un personaje u objeto que tapa la primera escena y que, cuando se retira, permite que aparezca la segunda. Esta cortinilla se llama de este modo porque la crea un elemento natural de la escena y no se realiza mecánicamente en la cámara o en una positivadora óptica. *Véase* **cortinilla,** ***head-on*** *y* ***tail-away shot.***

■ **cortometraje** Cualquier filme de tres rollos o menos y de una duración inferior a 30 minutos. Las primeras películas mudas duraban sólo algunos

minutos, pero esa duración pronto se alargó hasta ocupar un rollo de película, es decir, unos 15 minutos, y a veces hasta dos rollos. Los primeros nickelodeones de los EE.UU., que iniciaron su andadura en 1905, proyectaban pases de cortometrajes de entre 15 minutos y 1 hora de duración, pero, en el transcurso de una década, los largometrajes comenzaron a abrirse paso en la industria, y pronto se instauró la práctica de proyectar un largometraje precedido de varios cortos. Las sesiones dobles, que se iniciaron en tiempos de la Gran Depresión y continuaron durante los años cuarenta, se convirtieron en la forma de exhibición habitual de los cines, a menudo se acompañaban también de un cortometraje. Cuando en los años cincuenta la sesión doble pasó a la historia, un solo largometraje, de duración cercana a las 2 horas, se acompañaba normalmente de un cortometraje, sobre todo de dibujos animados, pero en los últimos años esta práctica ha cesado, y raros son los cortos que se exhiben en pantallas comerciales.

El término «corto» o «cortometraje» se aplica a filmes de acción real con intérpretes de carne y hueso, a episodios de seriales, a los dibujos animados, a los noticiarios, a los documentales y a las películas de vanguardia, aunque a menudo se utilice específicamente para referirse sólo a la primera categoría. En los años de esplendor de los estudios de Hollywood, dentro de las grandes compañías existían unidades encargadas de rodar de manera rápida dichos cortos de acción real, un gran número de los cuales eran alegres farsas, siguiendo la tradición de las grandes comedias *slapstick* del cine mudo: por ejemplo, los Tres Chiflados aparecieron en unos 200 cortos para Columbia entre 1934 y 1958. Laurel y Hardy protagonizaron, desde los últimos años del cine mudo hasta bien entrada la década de los treinta, unos 70 cortometrajes para los estudios de Hal Roach, que MGM distribuía. También cabe citar las «Pete Smith Specialties», producidas para MGM por «Smith named Pete» desde 1936 hasta los años cincuenta, y que hizo que su productor ganara un Oscar en 1955; dos de sus aproximadamente 300 películas, *Penny Wisdom* (*La sabiduría de Penny*, 1937) y *Quicker'n a Wink* (*En un abrir y cerrar de ojos*, 1940) obtuvieron Oscars en la categoría de mejor cortometraje. Hoy día, los cortometrajes de acción real son en su mayor parte de producción independiente, y raramente se proyectan en salas comerciales.

■ **cortometraje informativo** Película de metraje breve y de no ficción que trata, a modo de reportaje, de alguna noticia o acontecimiento público o de algún tema de interés general. *March of Time* fue una importante serie de este tipo de películas, producida en Norteamérica entre 1935 y 1951. *Véase* ***March of Time.***

■ **cosmetólogo** *Véase* **maquillador-jefe.**

■ **coste del negativo** Coste total de la película, hasta, e incluyendo, el montaje del negativo original. Este coste comprende todos los gastos de producción pero no los gastos posteriores en concepto de copias, distribución, exhibición y publicidad. *Véase* **costes por debajo de la línea** *y* **costes por encima de la línea.**

■ **costes de exhibición** En inglés, *house nuts*, expresión de argot que se utiliza en el ámbito anglosajón para referirse a los gastos de sala que tiene un exhibidor durante el tiempo que una película se mantiene en cartel y que se deducen de la recaudación en taquilla antes de repartir porcentualmente con el distribuidor el dinero ingresado.

■ **costes de producción** Costes totales de hacer una película, incluyendo las fases de preproducción, producción y posproducción, todo lo que comporta la realización del negativo. El coste promedio de la realización de una película en la industria de Hollywood es actualmente de alrededor de 40 millones de dólares.

■ **costes directos de distribución** Costes de la distribución de una película. La mayor parte va para las copias y la publicidad. Otros costes incluyen el transporte y los gastos generales de las sucursales. *Véase* **distribución.**

■ **costes por debajo de la línea** Modo de referirse, en el ámbito anglosajón, a lo que podríamos llamar «costes materiales», es decir, a los gastos incluidos en el presupuesto del filme que se acumulan a medida que transcurre el rodaje: costes de rodaje, costes de montaje y coste de todo el proceso técnico de producción de la película. En esta categoría pueden incluirse los salarios que no hayan sido objeto de un acuerdo contractual previo al inicio del rodaje como parte de los costes por encima de la línea. *Véase* **costes por encima de la línea.**

■ **costes por encima de la línea** Modo de referirse, en el ámbito anglosajón, a lo que podríamos llamar «costes creativos», es decir, a los gastos contractuales acordados antes del rodaje de una película, que incluyen la compra de derechos y las retribuciones del autor, del guionista, del productor, del director y de los intérpretes del filme. *Véase* **costes por debajo de la línea.**

■ ***costs off the top deal*** Acuerdo de distribución por el cual los costes de la realización de las copias y de la publicidad se sustraen de los beneficios, que posteriormente se reparten el distribuidor y el productor. En los EE.UU., este acuerdo resulta más común para el estreno de películas extranjeras o independientes. *Véase* **distribución.**

■ ***cove*** Zócalo para un fragmento de decorado de fondo que generalmente contiene luces. También llamado *ground row*.

■ ***coverage*** En el contexto de las productoras con gran actividad empresarial, informe redactado generalmente por un lector que resume y valora un guion, recomendando o no su viabilidad para servir de base a un futuro proyecto.

■ ***cowboy shot*** Término empleado en el ámbito anglosajón para referirse a un plano de intérprete encuadrado de rodillas para arriba. Esta denominación procede de las películas de *cowboys* del cine mudo en las que resultaba obligado mostrar las pistoleras y revólveres de los personajes. *Véase* **plano americano.**

■ ***crab dolly*** Pequeña *dolly* o plataforma móvil capaz de moverse en todas direcciones, incluyendo lateralmente y en ángulo, como si fuera un cangrejo (en inglés, *crab*), gracias a sus cuatro ruedas giratorias. La cámara se monta sobre un brazo que puede moverse hacia arriba o hacia abajo. Este tipo de *dolly* resulta extremadamente útil para filmar en espacios reducidos.

■ ***crab shot*** Plano que muestra un movimiento lateral desde un lado de la escena. La propia cámara puede moverse en dirección lateral o angular como un cangrejo (*crab*).

■ ***crabbing*** Mover la cámara hacia los lados o en cualquier dirección angular.

■ ***cracker smoke*** Humo de efectos especiales que se produce vaporizando o hirviendo aceite mineral o para bebés en un aparato llamado *cracker barrel*.

■ ***craft service*** Grupo de personal de una producción cinematográfica que realiza tareas como la de conseguir café y tentempiés para los intérpretes y el equipo, y que desempeña recados diversos.

■ **Creative Artists Agency (CAA)** *Véase* **agencia artística.**

■ **créditos** *Véase* **títulos de crédito.**

■ **créditos de pantalla** (1) Lista de nombres de intérpretes y de todo el personal implicado en una producción cinematográfica, bien publicada por separado, bien en forma de títulos que aparecen antes o después de la película. (2) Lista de películas en las que un intérprete ha aparecido o para las que un miembro de producción ha trabajado, que a veces aparece en un directorio, después de un artículo, o como parte de un currículo.

■ **créditos de producción** Nombres del personal involucrado en las fases de producción de la película (por ejemplo, el director, el personal de cámara, el jefe de eléctricos, el maquinista), que se muestran bien al principio o bien al final de la película.

■ **créditos finales** *Véase* **títulos de crédito finales.**

■ **créditos iniciales** *Véase* **títulos de crédito iniciales.**

■ ***cricket dolly*** Fabricada en Italia por Elemack, esta unidad plegable resulta extremadamente versátil y es capaz de moverse direccionalmente o, como una *crab dolly*, de introducirse en zonas muy angostas. Dispone de un sistema por el que la columna central se eleva a casi metro y medio de altura mediante un simple botón, pudiendo alojar una cámara sobre un brazo de prolongación. La unidad funciona mediante un motor eléctrico o bien mediante una bomba manual, y se puede colocar sobre raíles para el desplazamiento sobre terreno irregular. *Véase* ***spyder dolly.***

■ **crítica cinematográfica** Cualquier escrito que se ocupa fundamentalmente de analizar y juzgar una o más películas. Mientras que una reseña básicamente describe y juzga una película nueva para aconsejar al público si debe ir a ver la obra o no, la crítica es un análisis detallado y serio del cine, escrito para personas con un especial interés por el medio. Algunos escritores combinan el papel de reseñador y crítico escribiendo ensayos detallados e informados sobre películas nuevas, frecuentemente situando estas obras en el contexto del arte en su totalidad y mostrando una sólida base teórica para su análisis. Estos críticos combinan los juicios individuales con un sólido criterio cinematográfico.

La buena crítica cinematográfica, que con frecuencia muestra un conocimiento de la evolución histórica del medio, contempla la obra individual en el contexto de los temas y las técnicas tradicionales al mismo tiempo que cita sus cualidades innovadoras. Este tipo de crítica manifiesta un conocimiento de la relevancia y el significado de la obra en términos de valores y experiencias humanas, exponiendo ante nosotros los temas de la película y cómo se desarrollan por medio de los personajes y la trama. Pero en estos escritos también se ve la película

como algo más que una obra narrativa o dramática, lo que demuestra una gran familiaridad con los elementos técnicos del medio, con el trabajo de cámara, la iluminación, la composición, el montaje y el sonido: este tipo de crítica analiza la película como *película*. Los críticos cinematográficos también muestran un conocimiento de la relación de la obra con el entorno social y cultural de su tiempo: no reduciendo la película a una obra de arte autónoma, estos críticos entienden cada película como un producto de una época y un lugar determinados y entienden la obra en términos de su impacto social y cultural en el público. La crítica cinematográfica a veces centra su atención en la obra en términos de su impacto emocional y psicológico en el espectador, mostrando de qué forma sus diversos planos, escenas y secuencias, sus técnicas individuales, y su propia totalidad, afectan al público. Algunos críticos también se interesan por los aspectos de la producción de una obra, de qué manera ésta es influida por la naturaleza de la industria cinematográfica y las consideraciones financieras. En general, la crítica cinematográfica debería mostrar una sensibilidad hacia la obra como un producto de muchos artistas, evaluando las contribuciones del director, el director de fotografía, el montador, el compositor, el director artístico y los intérpretes, pero, al mismo tiempo, considerando la película individual en el contexto de la sensibilidad, la visión y la destreza controladoras del director y en el contexto de sus demás obras. Diferentes tipos de cine (películas comerciales de ficción, largometrajes independientes, documentales, películas experimentales y obras de animación, por ejemplo) también necesitarán un tipo específico de conocimiento cinematográfico y un énfasis en aspectos diferentes.

Ningún texto de crítica cinematográfica será capaz de cubrir todas estas áreas en un solo análisis, pero, ciertamente, una buena cantidad de ellas deberían tratarse cuando se analiza una o más obras para que el ensayo sea más que una reseña y, ciertamente también, debe estar implícita una capacidad para tratar esos otros aspectos. Gran parte de los primeros escritos sobre cine eran poco más que reseñas, y, en su mayoría, tentativas a ciegas. Pero, ciertamente, deben alabarse los escritos del americano James Agee en los años cuarenta y los del francés André Bazin en los cincuenta y los primeros sesenta. También fue importante la crítica que produjo la revista cinematográfica *Cahiers du Cinéma* en Francia durante los años cincuenta y los primeros sesenta. *Véase* **teoría cinematográfica.**

■ **crítica feminista, teoría cinematográfica feminista** *Véase* **teoría cinematográfica.**

■ **crítica marxista** Tipo de crítica basada en los escritos y en la teoría económica de Karl Marx y sus seguidores. La teoría marxista se ha aplicado con más rigor a la literatura que al cine, pero en años recientes se ha elevado por encima de la mera polémica en los estudios sobre cine, especialmente en su relación con la lingüística, el estructuralismo y Freud. Podemos comenzar un estudio sobre la crítica cinematográfica marxista con Eisenstein y la influencia de la dialéctica hegeliana sobre su teoría del montaje. A Eisenstein le influyeron otros aspectos del marxismo, y él mismo ejercería una influencia sobre los críticos franceses a partir de los años sesenta, cuando sus ideas se hicieron más accesibles. Generalmente la crítica marxista ha tenido una propensión al autoritarismo y la simplificación polémica, con una tendencia antiformalista y una aplicación simplista del concepto de la lucha de clases a la obra de arte. Este tipo de aproximación fue evidente en las respuestas que las propias obras de Eisenstein recibieron a veces en la Unión Soviética, y también fue evidente en parte de la crítica cinematográfica producida en los EE.UU., especialmente durante los años treinta. Pero, con la influencia de la semiótica saussuriana, la reinterpretación de Freud por parte de Lacan, los escritos marxistas estructuralistas de Althusser, las películas de Jean-Luc Godard y la publicación francesa *Tel Quel*, la crítica cinematográfica marxista adquirió cierto grado de sofisticación, especialmente en las publicaciones cinematográficas francesas *Cahiers du Cinéma* y *Cinéthique*. Debe señalarse también la forma en la que Christian Metz incorporó el pensamiento marxista a su propia crítica semiótica. *Véase* **teoría cinematográfica.**

■ **crítico cinematográfico** Persona que escribe acerca de películas. Alguien que, o bien reseña, de manera informada y detallada, películas inmediatamente después de que se estrenen, o bien escribe ensayos analíticos y retrospectivos acerca de películas y cineastas. Aunque los críticos cinematográficos frecuentemente hacen el trabajo de escritores de reseñas cinematográficas al escribir sobre y juzgar obras poco después de que se estrenen para revistas y periódicos, el término debería aplicarse sólo a aquellos que hacen algo más que una simple reseña de la película, que escriben investigaciones analíticas y serias acerca de la película, mostrando un conocimiento considerable del medio en general. *Véase* **crítica cinematográfica** *y* **reseña cinematográfica.**

■ **croma** Intensidad de un tono o saturación de un color; grado en el que ese color está libre de blanco o gris.

■ **cromaticidad** Definición o medida objetiva de la cualidad del color.

■ **cronofotografía** Fotografía de imágenes múltiples obtenida por primera vez por Étienne-Jules Marey en 1882 con su revólver fotográfico. El objetivo se alojaba en el extremo de un largo cañón, y una placa circular giraba 12 veces por segundo, obteniendo 12 imágenes consecutivas. Posteriormente, Marey reemplazó la placa de vidrio por película de papel.

■ **cronómetro** Reloj grande que se puede poner en marcha y detener para medir la duración de una toma, una acción individual o la duración de una voz en *off*. Con frecuencia estos cronómetros pueden medir en centímetro y fotogramas de película además de en minutos y segundos.

■ ***cross process*** Nuevo procedimiento de creación de imágenes atenuadas y etéreas, que consiste en revelar película reversible a negativo y no a positivo, como sería normal. Este procedimiento se ha empleado hasta hace poco en los videoclips de rock, pero ha ido incorporándose en las películas. El negativo resulta inestable y precisa de un tratamiento especial. *Véase* **película reversible.**

■ ***crossover film*** Película dirigida a un determinado público que consigue atraer a otro tipo de espectadores o a un público más amplio.

■ ***cross-plot*** Recopilación en una sola página de los parámetros y necesidades de un día de rodaje en términos de localización, personal y equipamiento.

■ ***crossplug*** (1) Tráiler proyectado en un cine que anuncia una película proyectada en otro. *Véase* **tráiler**. (2) Algún tipo de proyecto empresarial que sirve también para promocionar la película, como la grabación de la banda sonora o la adaptación literaria de la historia.

■ **cruce colateralizado, compensación cruzada** (1) Práctica utilizada por los distribuidores internacionales en la que se combinan las ganancias obtenidas en unos países con las pérdidas sufridas en otros. La práctica obviamente favorece al distribuidor. Los productores prefieren la práctica de «ventas territoriales», que permite embolsarse los beneficios obtenidos en un país independientemente de las pérdidas sufridas en otros. *Véase* **ventas territoriales.** (2) Práctica por la que los beneficios obtenidos por la película de un productor distribuida por un distribuidor específico se combinan con las pérdidas de otra u otras películas realizadas por el mismo productor y distribuidas por el mismo distribuidor.

■ **cruce de entrada, cruce de salida** La primera voz se refiere a un intérprete que entra en escena desde fuera de campo y la segunda, a un intérprete que abandona la escena por un lado del encuadre.

■ **cruce en arco** (1) Movimiento en línea curva de un actor frente a la cámara, ejecutado para dar la sensación de que se mueve en línea recta, en vez de que se acerca o se aleja de la cámara. (2) Movimiento de *dolly* mediante el que ésta rebasa la acción describiendo una línea curva, a veces para crear un determinado efecto, a veces por el mismo motivo que en (1).

■ **cruzamiento** Solapamiento accidental de dos componentes de la imagen en la creación de una imagen compuesta. Con el fin de reparar la imagen a veces se necesita algún tipo de procedimiento de máscara. *Véase* **máscara.**

■ **cuadro** (1) Márgenes de la imagen en pantalla que la envuelven como el marco de una pintura. La relación entre la anchura y la altura (es decir, la relación de aspecto) en las películas mudas era de 4:3, pero la imagen pasó a ser prácticamente un cuadrado cuando las películas sonoras necesitaron la adición de una banda de sonido. Sin embargo, el desagradable cuadrado retornó al formato de 4:3 mediante el uso de una máscara en los extremos superior e inferior del fotograma en la película, y esta relación siguió siendo el estándar hasta que se hicieron populares las proyecciones de pantalla ancha en los años cincuenta, con relaciones de aspecto que iban desde 2:1 hasta 2,7:1. Actualmente las películas estándar no anamórficas de 35 mm tienen una relación de aspecto de 1:1,85 (1:1,66 en Europa) y las películas de 70 mm no anamórficas, de 2,2:1. *Véase* **relación de aspecto.** (2) Escaneado total de, en primer lugar, las líneas impares, y después, las pares, que participan en la composición de una imagen de televisión o vídeo. Cada escaneado se denomina campo. Para cada imagen hay 30 cuadros y 40 campos por segundo. *Véase* **cámara de vídeo** *y* **televisión.**

■ **cuadros clave** (1) Dibujos realizados por el animador de dibujos clave que representan el comienzo y el final de cualquier alteración o movimiento importante en la secuencia. Los dibujos que los conectan los realiza el intervalista. También se les llama dibujos clave. (2) En animación por ordenador, la imagen inicial y la imagen final para cualquier alteración o movimiento en la secuencia, las cuales ac-

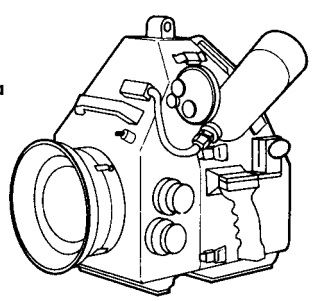
túan como guía para que el ordenador cree automáticamente los cuadros intermedios que las conectan. (3) En un sistema de efectos de vídeo digital (DVE), el conjunto de parámetros para iniciar y concluir cualquier alteración individual en un efecto. *Véase* **animación de dibujos clave** *y* **animador de dibujos clave.**

■ **cuadros por segundo** *Véase* **fotogramas por segundo.**

■ **cuantizar** *Véase* **muestreo.**

■ **cuarto de carga** (1) Cuarto oscuro en el estudio para cargar película en la cámara, así como para extraer la película expuesta. Estos cuartos tienen latas de aire comprimido y cepillos para la limpieza de la cámara, así como latas, cinta, etiquetas y rotuladores para almacenar la película. *Véase* ***hot box*** (2). (2) Cantidad de pólvora introducida en una bala de fogueo para ser disparada por un arma de fuego. Esta cantidad produce el sonido y el humo necesario sin ningún peligro. La mitad de la carga produce un efecto más impresionante.

■ **cubierta submarina** Protección impermeable especialmente construida para acorazar la cámara cuando se filma bajo el agua. Estas cubiertas deben ser capaces de soportar la presión causada por el peso del agua permitiendo al mismo tiempo conservar el equilibrio, y han de ser diseñadas para la ejecución de movimientos rápidos. Las cámaras construidas especialmente para resultar impermeables y resistentes a la presión del agua, como la Aquaflex de Éclair, no necesitan cubiertas submarinas. *Véase* **cinematografía submarina.**



■ **cucoloris** *Véase* **pulmón.**

■ **cuello de cisne** Tubo flexible que se acopla a un trípode o soporte mediante una abrazadera y que sostiene un gobo delante de un foco para bloquear, recortar o difundir la iluminación. Actualmente estos accesorios han sido sustituidos en su mayor parte por brazos flexibles. *Véase* **brazo flexible.**

■ **cuerpo de la cámara** Parte principal de la cámara a través de la que pasa la película y dentro de la cual se expone a la luz a través de la abertura para que se capte una imagen fotográfica. Las partes acoplables, como el objetivo y el chasis, no se consideran pertenecientes a la estructura del cuerpo de la cámara.

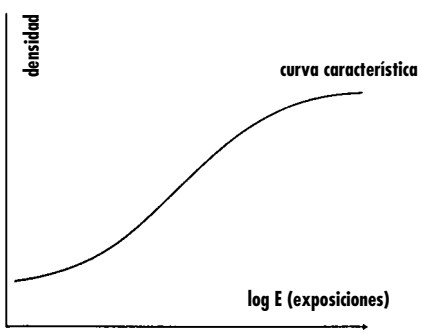
■ **cuna** Soporte para objetivos grandes que se acopla a la cámara para sostener su gran peso. También llamado soporte de objetivo o soporte de apoyo.

■ **cuña de cámara** Accesorio que se coloca sobre el trípode para sostener la cámara y permitir un ángulo de inclinación superior al que permite normalmente el cabezal del trípode. También se denomina plataforma de inclinación.

■ ***curling*** Curvatura a lo largo de la tira de película producida por cambios en el contenido de humedad de la emulsión o del soporte. Esta condición puede ser consecuencia de cambios en la humedad del aire.

■ **cursor** Línea o marcador intermitente que aparece en el monitor del ordenador y que indica la localización exacta en la que una operación tendrá lugar.

■ **curva característica** Curva que se traza para indicar el cambio en la densidad de una imagen a medida que se aumenta la exposición. Las iniciales H y D corresponden a los nombres de Hurter y Driffield, debido a su trabajo pionero en el campo de la sensitometría. *Véase* **gamma** *y* **sensitometría.**



■ **curva de contenido** Periodo de tiempo necesario para que el público adquiera toda la información relevante de un plano. Un corte correcto debe coincidir con el pico de la curva.

■ **curva de D log E** Véase **curva característica.**

■ **curva de ecualización de la Academia** Estándares establecidos por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences que se emplean en el doblaje para compensar el *roll off* o la pérdida de frecuencias que se produce en las salas de cine. El estándar, que admitía 1.000 ciclos, desapareció con la llegada de los sistemas de sonido Dolby en la década de los setenta, y fue sustituido por otro estándar, denominado curva de ecualización X, que admitía 12.000 ciclos y que en la actualidad ya no se emplea. *Véase* **Dolby.**

■ **curva de ecualización de reproducción** (1) Estándar definido utilizado en la realización de la mezcla de sonido para ecualizar los diferentes sonidos y compensar cualquier pérdida. (2) Estándar definido utilizado en el proceso de equilibrar y ecualizar el sonido con el fin de compensar cualquier pérdida en la grabación, la regrabación o la reproducción –el amplificador del sistema de reproducción también lleva integrado un ecualizador–. (3) Curva de ecualización de reproducción utilizada en la mezcla de sonido para las salas de cine, hasta los años setenta, para compensar la pérdida en la reproducción real. Llamada curva de la Academia. *Véase* **ecualizar.**

■ **curva de H y D** *Véase* **curva característica.**

■ **curva de tiempo-gamma-temperatura** Curva característica que muestra la relación entre la duración del revelado y el contraste (es decir, el valor gamma) conseguido en una imagen con una solución de revelado y una emulsión determinadas. *Véase* **curva característica.**

■ **curva X, curva de ecualización X** *Véase* **curva de ecualización de la Academia.**

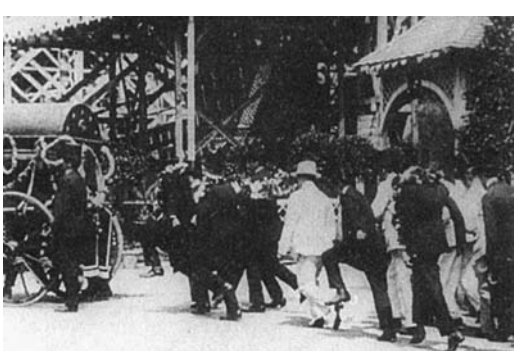
■ **curvatura de campo** Aberración del objetivo que hace que los puntos más nítidos de la imagen aparezcan sobre una superficie curva en lugar de sobre una plana.

■ ***cut pix*** *Véase* **copión montado.**

■ ***cutter*** (1) En inglés, el término se utiliza a veces para referirse al montador. (2) Persona del departamento del montaje que corta y hace empalmes. (3) Gran bandera, de forma larga y estrecha, utilizada para bloquear el paso de la luz hacia la cámara o hacia un área del decorado. *Véase* **dedo.**

D

■ **dadaísmo** Movimiento cultural de artistas y escritores de vanguardia de Francia, Alemania y Suiza durante la Primera Guerra Mundial y los años veinte. El grupo reaccionaba contra el sistema y el arte convencional poniendo todo el énfasis en el instinto, en la espontaneidad y en lo irracional. El término «dadá» («caballito de juguete», en lenguaje infantil) se supone que fue sacado al azar de un diccionario, y sugiere la querencia del grupo por lo inesperado y lo pueril. El movimiento combinó el sentido de lo visual de los pintores dadaístas con la sensibilidad literaria de los escritores dadaístas en algunos filmes fascinantes, como *Le Retour à la raison* (*El retorno a la razón,* 1923), de Man Ray, *Entr'acte* (*Entreacto,* 1924), de René Clair, *Le Ballet mécanique* (*El ballet mecánico,* 1924), de Fernand Léger y Dudley Murphy, y *Anémic cinéma* (*Cine anémico,* 1925), de Marcel Duchamp. Todas estas películas sustraen las imágenes de la realidad externa de cualquier contexto significativo o racional y crean nuevas visiones y perspectivas de la gente y de los objetos. Todas rechazan la lógica y la narración a favor de lo poético. El movimiento dadaísta desempeñó un importante papel en el desarrollo del surrealismo y del cine surrealista. *Véase* **cine de vanguardia** *y* **surrealismo.**



dadaísmo Absurdo cómico en *Entr'acte* (1924), de René Clair.

■ **daguerrotipo** Sistema fotográfico comercializado por el francés Louis Daguerre en 1839 y desarrollado a partir de los trabajos de Nicéphore Niépce, que había muerto seis años antes. El procedimiento, que empleaba una superficie de plata sobre una placa de cobre para conseguir una imagen positiva, gozó al principio de gran popularidad, pero terminó siendo reemplazado en razón del extenso periodo de tiempo requerido para la exposición y del hecho de que el positivo no podía volver a copiarse. A veces se considera a Daguerre como padre de la fotografía moderna, pero esa distinción debería recaer probablemente en el inglés Fox Talbot que, en la misma época, inventó un procedimiento que permitía la reproducción sobre un papel sensibilizado, una exposición más rápida y reproducciones de negativo-positivo.

■ ***dailies*** *Véase* **copión.**

■ ***Daily Variety*** Derivado del semanario *Variety*, este diario se publica en Hollywood y se centra en el mundo del cine y de la televisión, así como en otro ámbitos del negocio del entretenimiento. *Véase* ***Variety.***

■ **dar el pie** Indicar a un intérprete que comience o acabe un parlamento o acción.

■ ***dark end*** Área del ámbito de procesado de película donde tiene lugar la alimentación, el revelado y el fijado de la película, que debe estar prácticamente exenta de luz para evitar echar a perder la emulsión cinematográfica, que todavía es sensible a la luz. *Véase* **procesado.**

■ **DAT** Iniciales de *digital audio tape* («cinta de audio digital»), un nuevo sistema de grabación de sonido que se ha abierto camino en la producción cinematográfica. Para el rodaje en localizaciones, el DAT ofrece mayor fidelidad de sonido y flexibilidad que los sistemas usuales de cinta magnética. *Véase* **grabación de sonido digital.**

■ ***day and date release*** Estreno de una película en dos o más salas en la misma ubicación geográfica o en dos o más ubicaciones geográficas el mismo día.

■ ***day player*** Actor o actriz contratada durante un solo día para trabajar en una película. Si su intervención resulta de nuevo necesaria, se le vuelve a contratar por espacio de una sola jornada, y así sucesivamente.

■ **de cola** El término se refiere a un rollo de película con su final fuera; por ejemplo, la película del rollo de recogida de un proyector que se tiene que rebobinar. El término «de cabeza» se utiliza para describir un rollo con el comienzo de la película fuera.

■ **De Luxe Laboratories** La frase «Color by De Luxe» que aparece en los créditos de una película significa que el largometraje probablemente se filmó con película Eastman, pero se procesó en los De Luxe Laboratories. La compañía, una de las empresas de procesado cinematográfico más grandes del mundo, fue fundada a comienzos del siglo XX en Fort Lee, Nueva Jersey, pero posteriormente dispuso de laboratorios en Nueva York y en Los Ángeles. Actualmente, el laboratorio de película de Hollywood y el Video by Deluxe de Los Ángeles son los servicios utilizados en la industria cinematográfica. La compañía es una subsidiaria de Twentieth Century-Fox.

■ **de papel a papel** Término utilizado en los laboratorios para positivar una sección de un negativo señalada mediante etiquetas de papel, marcadores o cinta adhesiva. Cuando el negativo pasa por la positivadora, las etiquetas de papel, los marcadores o la cinta adhesiva señalan el comienzo o el final de la proyección de las imágenes sobre la película virgen. Este procedimiento se utiliza para obtener un segundo registro de una escena que debe repetirse en la película o un nuevo registro de una que ha quedado dañada en un copión montado. Este procedimiento también se puede utilizar para obtener escenas para un visionado previo. También llamado **positivado de sección.**

■ **de velado a velado** El término se refiere a extraer una parte del negativo que ocupa una toma entera, desde el fotograma velado al principio de ésta al fotograma velado al final de la misma, es decir, desde el momento en que se abre el obturador, exponiendo la película cuando ésta comienza a moverse, hasta el momento inmediatamente previo a que el obturador se cierre y la película se pare. *Véase* **extracción del negativo** y **fotograma velado.**

■ ***decamired*** Medida que se utiliza a veces para la temperatura de color, que consiste en los *mireds* divididos por 10. *Véase* ***mired.***

■ **decibelio (DB)** (1) Medida de la intensidad del sonido. (2) Unidad que expresa la relación entre dos fuentes de energía.

■ **decibelómetro** Instrumento para medir el volumen del sonido.

■ **decorado** Espacio construido artificialmente que representa un lugar interior o exterior. Aunque solemos asociar el término con los grandes platós y solares de los estudios, el decorado de una película puede construirse en cualquier parte. El término *set* («decorado») es una abreviación de *setting* («escenario»), que se refiere a cualquier lugar en el que se rueda una escena, sea en un espacio natural o artificial. Aunque las primeras películas del cine mudo se rodaban en exteriores para aprovechar la luz natural, el desarrollo de la iluminación artificial pronto permitió el método más práctico y controlado de filmar en interiores. Los estudios de Hollywood crearon grandes departamentos y equipos humanos dedicados únicamente a la construcción, decoración y mantenimiento de los decorados, que podían desmontarse y utilizarse totalmente o en parte en otras producciones. Los decorados de exteriores podían construirse en interiores, frente a grandes cicloramas, o a cielo abierto, en los enormes solares de los estudios.

Los decorados normalmente están hechos de materiales ligeros y fácilmente transportables que producen el efecto de lugares y edificios reales, aunque la fachada de una casa no sea más que un

muro apuntalado por detrás. Las dimensiones y la organización espacial son generalmente diferentes a las del mundo real con el fin de compensar las limitaciones del área en el que se ha construido el decorado o el carácter plano de la imagen cinematográfica. Los colores también se encuentran sometidos a cierta distorsión o exageración para crear la densidad buscada en la cinematografía en blanco y negro o los tonos y matices deseados en la cinematografía en color. Para permitir el movimiento de la cámara montada sobre la *dolly* o los planos de jirafa, los decorados suelen tener únicamente tres paredes y carecen de techos. Las paredes que consisten en bastidores rodantes pueden moverse para permitir rodar en toda el área. Asimismo, pueden suspenderse en lo alto partes de un techo para que aparezcan en los contrapicados. Los decorados deben construirse de tal manera que permitan la instalación y la colocación de los equipos de iluminación y de sonido. Es posible ampliar el decorado real que aparece en campo filmando la escena y una imagen proyectada tras ella de forma frontal o trasera, o combinando la imagen del decorado con la imagen de un plano de localización mediante un procedimiento de máscara en una positivadora óptica. *Véase* **escenario, máscara** (5)**, proyección frontal** *y* **retroproyección.**

■ **decorado alternativo** Decorado a cubierto que se emplea para el rodaje en caso de que el decorado de exteriores no pueda utilizarse a causa del mal tiempo.

■ **decorado cerrado** Decorado en estudio o en localizaciones que no está abierto a visitas, incluidos los ejecutivos del estudio, y al que sólo pueden acceder el director, los intérpretes y el equipo. Los decorados se cierran cuando se filma una escena especialmente íntima o controvertida, si se quiere mantener en secreto el tema o el tratamiento de la película o si la producción padece algún problema que debe solucionarse.

■ **decorado de cuatro paredes** Decorado con cuatro paredes, en lugar de tres, que envuelve la acción y la cámara. Algunas de las paredes se pueden retirar para permitir movimientos de cámara durante el rodaje. Un decorado de cuatro paredes permite acción y movimientos de cámara continuos en cualquier dirección.

■ **decorado de dos paredes** Parte construida de una habitación con dos paredes unidas en una esquina para filmar personajes en un espacio limitado.

■ **decorado de tres paredes** Decorado que contiene las paredes de los dos lados y la del fondo de un lugar sin la pared frontal.

■ **decorado practicable** Lugar real para la filmación, en vez de un decorado de estudio y, a veces, decorado de estudio con elementos practicables como paredes, puertas, ventanas y fuentes de iluminación reales.

■ **decorador** Individuo al mando del departamento de ambientación. Este departamento se encarga de colocar en el decorado, sea en el estudio o en localizaciones, el mobiliario, los ornamentos y los objetos decorativos requeridos por el diseñador de producción, desde los más grandes hasta los más pequeños, para dar realismo y veracidad al decorado. El decorador supervisa al regidor, responsable de los diversos problemas logísticos concernientes a la ambientación del decorado, y al equipo de decoración, cuyos componentes reciben el nombre de ambientadores. El decorador supervisa al personal de pañería, de revestimiento de suelos, de tapicería, de instalación eléctrica y de floristería. Debe tener conocimientos de los aspectos técnicos de la realización cinematográfica, especialmente de cómo quedarán filmados el decorado y el atrezo. El decorador colabora con los especialistas y con el equipo de efectos especiales, creando para ellos el mobiliario y el atrezo adecuado a sus necesidades. Además de ser responsable del alquiler, la compra o la fabricación de todo el mobiliario requerido, desde el que cubre el suelo hasta el que cuelga de los techos, el decorador debe ajustarse al presupuesto asignado a su departamento. *Véase* **director artístico** *y* **diseñador de producción.**

■ ***découpage*** Término francés que significa «cortar» y que algunos críticos emplean para referirse a la organización de planos en una escena particular o en una película en general. Lo que interesa es el estilo particular de montaje de una película, el diseño global de los planos. Los críticos franceses hablan de *découpage classique* para describir el estilo de montaje de continuidad dramático-narrativa desarrollado en los estudios de Hollywood. *Véase* **montaje invisible.**

■ **dedo** Bandera larga y estrecha colocada delante de un foco, generalmente en un soporte aparte, para bloquear el paso de la luz hacia un área del plató. También llamado *cutter*.

■ **Dedolight** Luz de 100 o de 150 vatios, fabricada por Dedotec USA, no hace mucho tiempo, que es

pequeña, compacta y potente, y que emite una iluminación extremadamente uniforme y controlable, con un amplísimo espectro de enfoque de 25:1. Más eficiente que una Fresnel, esta lámpara actúa como una unidad autónoma, compuesta por una lámpara con un espejo detrás de ella y una lente de menisco delante; toda la unidad de iluminación puede moverse adelante y atrás detrás de una lente de condensación para su enfoque. El aparato es lo suficientemente pequeño como para poder colocarse en el decorado en algún lugar discreto.

■ **definición** Nitidez y claridad de detalle en una imagen conseguida (1) mediante el empleo de una película virgen determinada, o (2) proporcionada por un objetivo concreto. Para obtener una buena definición, no sólo debe haber un determinado número de elementos específicos por milímetro, sino que el blanco y el negro no deben tender a fundirse en el gris y la gradación tonal debe ser precisa. El término «resolución» se emplea como sinónimo de definición.

■ **deflector de lluvia** Disco giratorio de cristal que se coloca frente a la cámara para protegerla de la lluvia o de las salpicaduras procedentes de una masa de agua.

■ **deformación** Cualquier cambio o distorsión visible de un modelo en animación por ordenador; la alteración en su forma entre cuadros clave, sea su alargamiento, su acortamiento, su hinchamiento o su deshinchamiento. *Véase* ***morphing.***

■ **deformación de la imagen** Distorsionar, cambiar o transformar una imagen en animación o gráficos por ordenador. *Véase* ***morphing.***

■ ***degauss*** (1) Borrar la grabación de una película o de una cinta magnéticas. (2) Desmagnetizar cintas, películas, cabezales de grabación y de reproducción y herramientas de montaje magnéticas. El *gauss* es la unidad de medida de la inducción magnética, y su nombre proviene de Karl Friedrich Gauss, un matemático alemán.

■ **degradación** Deterioro de una imagen causado por su duplicación en las sucesivas fases de copiado. Este deterioro afecta tanto a la definición como al color.

■ **denotación** Significado exacto y literal de una palabra. En los estudios sobre cine, el término también puede aplicarse a las filiaciones específicas y a las asociaciones habituales evocadas por una persona, un lugar, un objeto o a una acción, por oposición a las que pueden sugerir o connotar más allá de su significado literal. *Véase* **connotación.**

■ **densidad** (1) Grado de opacidad de una imagen cinematográfica; capacidad de la imagen para detener la reflexión de la luz. La densidad depende de la emulsión de la película, del objetivo, de la iluminación, del tiempo de exposición y del propio proceso de revelado. La densidad especular se mide independientemente de la luz difusa transmitida por la imagen; la densidad difusa tiene en cuenta la transmisión de toda la luz. (2) Cantidad de información de una imagen particular; número de elementos individuales comprendidos en toda la imagen.

■ **densidad de base** Densidad mínima de la película no expuesta, resultado de la densidad inherente a la base y de la densidad resultante de la transformación de ciertos haluros de plata no expuestos en plata metálica durante el revelado. Estas mismas características se denominan *D-min* (talón de la curva o densidad mínima).

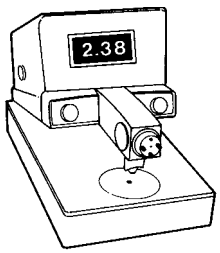
■ **densidad de la zona más iluminada** Densidad del área más luminosa de la imagen de la película.

■ **densidad difusa** Densidad de una imagen cinematográfica medida en relación con toda la luz transmitida, tanto especular como difusa. Se utiliza un densitómetro para medir o bien la luz especular, o bien, más frecuentemente, la densidad difusa, para un correcto positivado.

■ **densidad especular** Densidad de una imagen de película medida sin tener en cuenta la luz difusa transmitida por la emulsión. Se puede realizar una lectura o bien de la densidad especular o bien de la densidad difusa mediante un densitómetro para asegurar un positivado correcto, aunque es más corriente realizar el segundo tipo de lectura. *Véase* **densitometría.**

■ **densitometría** Medición de la densidad de las imágenes cinematográficas. Después de que un sensitómetro someta a la emulsión de una película a una serie de exposiciones, se extrae una tira sensitométrica, y sus diversas densidades son medidas por un densitómetro. La información procedente de esta medición resulta necesaria para regular los procesos de fotografía y de revelado de una emulsión específica. *Véase* **sensitometría** *y* **sensitómetro.**

■ **densitómetro** Instrumento que mide la densidad de una imagen cinematográfica, generalmente un mecanismo fotoeléctrico que mide la luz transmitida por la imagen. *Véase* **densitometría.**



densitómetro

■ **departamento artístico** Designación empleada en ocasiones para referirse a la totalidad del personal involucrado en el diseño, la creación y la coordinación de los elementos visuales de una película, diferenciándolos del equipo de cámara y de los eléctricos. Este departamento se encuentra encabezado por el diseñador de producción e incluye a los dibujantes, a los pintores, al personal de construcción y, a veces, al personal de maquillaje y vestuario, así como a los técnicos de efectos especiales.

■ **departamento creativo** Grupo de personas que trabaja para un estudio y que se encarga de leer y evaluar distintos guiones y de recomendar cuáles deberían tenerse en cuenta para futuras producciones.

■ **departamento de atrezo** Grupo de personal de una producción cinematográfica responsable de obtener y tener preparados todos los elementos de atrezo para una película. Los departamentos de atrezo de los estudios tienen a su disposición grandes cantidades de atrezo que se utilizan de una producción a otra. Este personal puede alterar viejos elementos de atrezo o hacer u obtener nuevos.

■ **departamento de cámara** (1) Grupo que se encarga en el estudio del mantenimiento de las cámaras y de cualquier otro equipamiento fotográfico. A veces, esta designación se aplica también al equipo de cámara. (2) Equipo de cámara.

■ **departamento de documentación** Departamento perteneciente a un estudio cinematográfico que suministra información para la producción de un filme, relativa al periodo histórico, la localización, los acontecimientos más destacables, el vestuario, el mobiliario y el atrezo de la época en la que éste se desarrolla. Dicho departamento, que dispone de un gran número de libros, revistas, artículos, imágenes y fotografías, resulta de especial utilidad para el guionista y el director artístico. *Véase* **sistema de estudios.**

■ **departamento de efectos especiales** Personal del estudio implicado en la creación de efectos especiales, tanto mecánicos como fotográficos. Durante mucho tiempo, en la época del cine mudo, de estos efectos se encargaban diversos miembros del equipo de rodaje, pero, al final, los departamentos de efectos especiales empezaron a tomar forma, aunque no se hicieran necesariamente cargo de todos los aspectos de este campo. Con la llegada del sonido, los departamentos de efectos especiales se volvieron más importantes y asumieron mayor responsabilidad al exigirles que añadieran, mediante trucos de fotografía, localizaciones externas a la acción principal, que debía ser filmada en el interior del estudio para que el diálogo se grabara correctamente. Con la desaparición del sistema de estudios en los años cincuenta, la mayoría de estos departamentos desaparecieron. Aunque todavía se formaban unidades de efectos especiales para largometrajes concretos, los grupos independientes de especialistas en efectos especiales comenzaron a proliferar, sobre todo en la década de los setenta, entre los cuales destacaron especialmente la compañía de George Lucas, Industrial Light and Magic y la de John Dykstra, Apogee. *Véase* **efectos especiales.**

■ **departamento de historias** Grupo de personas que trabajan para una compañía cinematográfica que lee el material que le ha sido remitido o que ha encontrado por su cuenta, con el fin de hallar posibles fuentes de futuras producciones cinematográficas. El grupo generalmente lee guiones cinematográficos y, en ocasiones, sinopsis y tratamientos remitidos por agentes o guionistas, pero también examina novelas, obras de teatro y narraciones breves que quizá puedan dar lugar a una película. El examen preliminar lo realiza el lector o analista de historias del departamento, que, o bien devuelve material, o bien remite un resumen y una evaluación al editor de historias. Éste decide entonces recomendar o no la obra a un ejecutivo o a un productor. *Véase* **editor de historias.**

■ **departamento de invernadero** Personal de producción responsable de la vegetación natural y artificial, como follaje, árboles, matorrales y flores.

■ **departamento de localizaciones** Grupo de personas responsable de encontrar localizaciones apropiadas para el rodaje, de hacer las gestiones necesarias

para el uso de las mismas y de encargarse del transporte de los equipos técnicos y el personal hasta ellas. *Véase* **explorador de localizaciones.**

■ **departamento de maquillaje** Grupo de personal de una producción cinematográfica, incluyendo al maquillador-jefe que dirige el grupo, responsable de la aplicación del maquillaje a un intérprete.

■ **departamento de montaje** Grupo de personas que se encuentran bajo la supervisión del montador y son responsables de clasificar todos los planos y ensamblar la película en las diferentes etapas de montaje y en su forma definitiva. El departamento también lleva una lista de todos los planos que no se han utilizado y hace un registro de cada fotograma incluido en la película final.

■ **departamento de producción** Personal responsable de calcular los costes de las diversas fases de la producción y de hacer preparaciones para el rodaje de un guion. El departamento de producción lleva a la práctica las especificaciones diarias para cada día de rodaje.

■ **departamento de publicidad** Grupo de personal que, o bien pertenece a un estudio, o bien es contratado externamente para hacer pública una película desde la preproducción hasta la distribución. Este grupo escribe comunicados de prensa y artículos para revistas que dan información sobre las estrellas o el personal técnico y la preproducción. También organizan entrevistas con actores en prensa, televisión y radio, difunden rumores e historias entre el público y planean trucos publicitarios.

■ **departamento de servicios** Grupo de personal, perteneciente a un estudio u organización cinematográfica, que realiza trabajos de rutina y servicios de portería.

■ **departamento de tapicería** Grupo de personal responsable de las cortinas, las colgaduras, el tapizado de los muebles, los telones de fondo y cualquier objeto de tela en un decorado.

■ **departamento de transporte** Grupo de personal de un estudio encargado de mantener y manejar todos los vehículos, incluyendo grandes camiones y remolques para el transporte de equipamiento, vehículos de seguimiento, limusinas y coches utilizados en la película. El jefe de transporte es la persona que está a cargo del departamento.

■ **departamento de vestuario** *Véase* **vestuario** (2).

■ **departamento musical** Departamento de personal de estudio responsable de componer o adquirir la música que ha de sonar en una película y también responsable de supervisar la interpretación de esa música, bien como parte de la película o bien como un fondo musical. Al comienzo del cine sonoro, los grandes estudios formaron estos departamentos y trataron de contratar a los mejores compositores y al mejor personal que pudieran encontrar. Los departamentos los encabezaba un director e incluían compositores, arreglistas, directores de orquesta y, a veces, músicos. La música se producía en masa para las películas que estos estudios generaban, frecuentemente, al principio, mediante la colaboración de compositores. Sin embargo, varios compositores de gran talento que pertenecían a estos departamentos escribieron algunas partituras muy destacadas para películas. *Véase* **música.**

■ **depósito de material de archivo** Lugar donde se conserva material de archivo y se pone a disposición pública para su compra o alquiler.

■ ***depth cueing*** En animación por ordenador, crear una ilusión de profundidad en una imagen incrementando o reduciendo tanto la nitidez de los contornos de los modelos como su claridad. Los objetos que se tornan más difusos y menos claros parecen más alejados en la profundidad de la imagen.

■ **derecha de cámara** El lado derecho de la cámara desde la posición del operador y, por lo tanto, el lado derecho de la pantalla desde la posición del espectador.

■ **derecho de primera negociación, derecho de última negativa** Derecho de una compañía o individuo a tener la primera oportunidad de comprarle una propiedad a un vendedor bajo términos mutuamente aceptables; por ejemplo, en un contrato con un autor para usar su novela como fuente para una película, el estudio puede requerir estos derechos sobre el siguiente libro que escriba el mismo autor. Si el estudio no realiza la compra en un plazo determinado, el autor puede vender su obra a otros. Se supone que el autor negociará de buena fe y no venderá la obra a una tercera parte por la misma cantidad de dinero que ofrece el estudio. El derecho de última negativa significa que el estudio también tiene el derecho de igualar o mejorar cualquier oferta que una tercera parte realice a un autor.

■ **derechos de autor** Derecho legal y exclusivo de cualquier artista o grupo de individuos de controlar

la exhibición y duplicación de cualquier obra artística literaria, musical, cinematográfica o de otro tipo durante un periodo de tiempo limitado. Dentro del contexto estadouidense, los derechos de autor de las películas se registran a menudo sólo bajo el nombre de los productores, aunque algunos elementos de la película, por ejemplo, las canciones, pueden atesorar unos derechos de autor independientes y registrados a nombre de su creador individual. Las películas deben registrarse en la Copyright Office de la Biblioteca del Congreso. Desde 1978, los derechos de autor de una película producida por una corporación en los EE.UU. expiran a los setenta y cinco años, calculados desde el momento en que la película está acabada, es reproducible y se ofrece en venta, en arrendamiento o en alquiler, siempre que lleve aviso de la existencia de los derechos de autor. Los derechos de autor de una película realizada por un solo individuo expiran a los cincuenta años de la muerte de éste, y, en el caso de las obras en colaboración, a los cincuenta años de la muerte del individuo más longevo.

■ **derechos de marca** Acuerdo contractual para fabricar y explotar comercialmente diversos productos relacionados con una película, por ejemplo, la grabación de la banda sonora, la edición de novelas basadas en el filme, juguetes, camisetas, etc. *Véase* **derechos secundarios.**

■ **derechos secundarios** Derecho de un individuo, grupo o compañía para la explotación de una película en mercados secundarios: grabación en cintas de vídeo, emisión por televisión por cable o convencional, grabación de la banda sonora, vídeos de rock, series para televisión, edición de novelas basadas en ella o comercialización de camisetas, juguetes, calendarios y diversos objetos domésticos con imágenes o personajes de la película. Estos derechos pueden ser una fuente de grandes ingresos que se sumen a los obtenidos en taquilla. Películas como *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas, y *Batman* (1989), de Tim Burton, se han introducido en nuestra cultura a través de estos mercados paralelos en la misma proporción a como lo han hecho por medio de la propia película. *Véase* **derechos de marca.**

■ **deriva** Ligero y no intencionado desplazamiento de un actor fuera de su posición, que arruina la composición.

■ **deriva de foco** Cambio o pérdida de foco en un serie de planos

■ **desarrollo** Transformar un concepto o idea inicial para una película en un guion listo para ser llevado a la pantalla. Dicho proceso incluye la negociación de los derechos del material y la escritura del resumen, del tratamiento y de las distintas versiones del guion, hasta considerarlo listo para su rodaje.

■ **descargar** Transferir un archivo o un programa desde una fuente externa o desde un gran banco de memoria a la memoria del propio ordenador.

■ **descartar** Eliminar partes de las imágenes o el sonido durante el proceso de montaje.

■ **descarte** (1) Plano no utilizado en la versión final de una película. (2) Plano eliminado de una película en el montaje.

■ **descomprimir** Proyectar una imagen que se ha comprimido horizontalmente en película mediante un objetivo anamórfico en la cámara, a través del mismo tipo de objetivo en el proyector de forma que la imagen aparezca normal, aunque con una relación de aspecto de pantalla ancha. *Véase* **lente anamórfica, pantalla ancha** *y* **relación de aspecto.**

■ **descubrimiento** El término, que describe a una persona previamente desconocida pero cuyas grandes capacidades y potencial para el éxito se reconocen de repente, quizás incluso antes de que aparezca en una película, tiene una gran resonancia en la mitología romántica y llena de *glamour* del Hollywood del pasado.

■ **descuento bancario** Concesión de un crédito a un productor por parte de un banco, destinado a la producción de una película, contando con el aval de la preventa de derechos, por ejemplo, de distribución.

■ **desde el principio** Orden que da el director para que se comience una escena desde el inicio.

■ **desenfocar** Hacer que el plano de acción en una imagen aparezca de repente fuera de foco, generalmente como resultado de haber enfocado otro plano.

■ **desenlace** Punto de la trama posterior al clímax en el que todo se desenreda y se resuelve. Esto, por lo general, ocurre al final de una obra dramática, como resultado de fuerzas externas o de alguna toma de conciencia o cambio por parte del personaje principal. Sin embargo, en ciertas obras realistas, el director quiere imitar a la vida, dejan-

do las cosas sin resolver y evitando un desenlace aparente, como si la acción y los personajes continuaran, en gran medida, como lo han hecho hasta el momento. Es lo que sucede con *Umberto D* (1952), de Vittorio De Sica. *Véase* **clímax.**

■ **desglose** (1) Análisis del guion de una película en términos de los costes de todos los aspectos de producción, incluyendo el personal, el equipamiento, los decorados, el vestuario, los gastos de desplazamiento, etc. *Véase* **tablero de producción.** (2) Análisis del guion de una película con el objetivo de agrupar todas las escenas que van a filmarse en las mismas localizaciones o en los mismos decorados y establecer el orden diario de rodaje que resulte más conveniente y económico, de modo que cada grupo de escenas pueda rodarse junto, reduciendo al mínimo el tiempo de rodaje empleado por cada intérprete. Cada página del guion se encuentra contenida en una hoja de desglose que, a su vez, se utiliza para elaborar el tablero o tablilla de producción. *Véase* **tablero de producción.** (3) En el proceso de montaje, análisis de los planos incluidos en un rollo, normalmente los del copión, para preparar su distribución en el orden deseado.

■ **desglose de continuidad** Listado de toda la información técnica necesaria para un día de rodaje, incluido el número de escenas, el reparto, el equipamiento y el atrezo.

■ **desglose de diálogo** Relación precisa de cada sílaba de diálogo con el fotograma correcto en el trabajo de animación.

■ **desglose de planos** (1) Lista de todos los planos que deben tomarse para una película, presentados en el orden adecuado e incluyendo la localización de cada uno, así como los intérpretes, el personal y el equipo necesarios. (2) Lista de todos los planos de una escena concreta que especifica la posición de la cámara para la filmación de cada plano.

■ **desglose del rodaje en localizaciones** (1) Lista detallada de todas las necesidades para el rodaje en localizaciones, incluyendo personal, equipos técnicos, instalaciones y transporte, así como una relación detallada de las escenas que se han de rodar. (2) Contabilidad detallada de los costes de un rodaje en localizaciones.

■ **deshacer quemado** (1) Pasar de una pantalla en blanco a una imagen. (2) En un procedimiento de máscara de efectos especiales, se trata de oscurecer, en un interpositivo no procesado de la acción real, la zona en la que debe introducirse una pintura por medio de una máscara de alto contraste y una luz blanca. Cuando se realiza un contratipo negativo de la acción real a partir del interpositivo procesado, la zona en la que debe introducirse la pintura se mantiene sin exponer, dispuesta para que la escena se enmascare dentro de ella. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **desliz** Error cometido por un intérprete al decir sus líneas durante un ensayo o en el propio rodaje.

■ **desmagnetizar** Eliminar un campo magnético indeseado de cabezales de grabación o de reproducción, de herramientas de montaje o de cintas, mediante un desmagnetizador o *degausser*.

■ **desplazamiento de fase** Distorsión de sonido producida debido a que el mismo sonido tiene distintas fases; por ejemplo, cuando dos micrófonos captan el mismo sonido o cuando unas pistas estereofónicas lo reproducen por separado. A veces puede dividirse la señal en dos partes, con una parte ligeramente retardada para crear un efecto determinado.

■ **desplazamiento de sonido** Diferencia entre los lugares que en una película ocupan la imagen y el sonido que le corresponde. *Véase* **adelanto de sonido.**

■ **después del título** Posición de los créditos que aparecen en pantalla después del título de la película. *Véase* **antes del título.**

■ **destacar** Dar un énfasis especial a un personaje u objeto por medio del emplazamiento de la cámara y la iluminación. Por ejemplo, un haz de luz de un proyector de haz concentrado enfocable puede destacar una pistola sobre una mesa o el rostro de un retrato en una pared.

■ **detección de bordes** En gráficos y animación por ordenador, el proceso de crear un borde para un modelo cuando el ordenador responde a los altos valores de contraste entre un píxel y otro. *Véase* **animación por ordenador.**

■ ***deuce*** Proyector de haz concentrado de 2.000 vatios, también denominado *junior*. A la bombilla de 1.500 vatios alojada en un foco de este tipo se la llama *light deuce* o «uno y medio», y a la de 1.000 vatios, *gutless deuce* o *one-key*. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

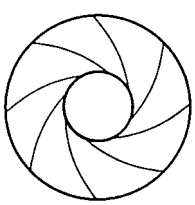
■ **DGA** *Véase* **Directors Guild of America.**

■ **diabla** Unidad de iluminación estrecha y compacta que está abierta por un lado y que generalmente contiene una hilera de cinco, 10 ó 12 bombillas individuales de 1.000 vatios. Con un solo conector, este tipo de unidades tiene más de un circuito por si una bombilla se funde; por ejemplo, unas luces de ciclorama. También llamada batería de luces. *Véase* **luces de ciclorama.**

■ **diabla aérea** Fuente de iluminación, generalmente con cinco bombillas de tungsteno/halógeno de 1.000 vatios, utilizada bien como luz cenital o bien como luz base fundamental. Un foco de este tipo ofrece una amplia iluminación.

■ **diacrónico** Término popular en la teoría crítica que procede de la semiótica. En ella, significa el estudio del lenguaje desde una perspectiva lineal e histórica. El lenguaje se examina en su proceso de cambio, por oposición a los estudios sincrónicos, que contemplan el lenguaje desde un punto de vista estructural, en un único momento del tiempo. La voz también se refiere a la perspectiva que considera una obra de arte, incluyendo el cine, en términos de su movimiento lineal en el tiempo, de un punto a otro, por oposición a la perspectiva sincrónica, que considera la obra de arte de una sola vez, con la relación de todas sus partes formando una entidad estructural completa. *Véase* **semiótica.**

■ **diafragma** A veces denominado iris porque se parece a esa parte del ojo humano, el diafragma controla la cantidad de luz que atraviesa el objetivo y llega a la película. Esta abertura ajustable está compuesta por fragmentos superpuestos de fino metal. El tamaño del diafragma lo controla el anillo de números f; cuanto menor sea el número f, mayor será la abertura. Los números f reducidos consiguen mayor profundidad de foco y de campo. *Véase* **número f** *y* **número t.**



diafragma

■ **diagrama de diálogo** Formulario utilizado por el animador, que detalla el desglose de diálogo.

■ **diagrama polar** Diagrama que muestra el patrón direccional de la captación de sonidos de un micrófono. *Véase* **micrófono.**

■ **dialéctica** Término importante en la crítica marxista, tomado por Marx de la teoría dialéctica de Hegel. Este último filósofo ve el movimiento de la verdad como la oposición en primera instancia entre una proposición y otra (tesis y antítesis, respectivamente), que finalmente culmina en una tercera proposición, la síntesis, que se sitúa en un nivel de verdad más elevado que el de cualquiera de las otras dos proposiciones. La dialéctica de Marx se inserta en su teoría económica y se encuentra enraizada en la historia y en el materialismo. La crítica marxista analiza la obra de arte, incluido el cine, en términos de dialéctica, y la considera estructurada en términos de oposiciones que culminan o no en una síntesis, o que culminan en una síntesis que, a su vez, se convierten en tesis en la siguiente oposición.

■ ***dialing*** Manejo de los controles y, por lo tanto, del sonido durante su grabación para la película. Un sonido específico puede ser incorporado *(dialed in)* o eliminado *(dialed out)*.

■ **diálogo** Intercambio de palabras entre personajes, generalmente sincronizado con el movimiento de los labios. El diálogo también puede aparecer sin sincronización, como sucede cuando vemos que una acción aparece en pantalla a modo de voz en *off*, quizá para sugerir que el personaje que habla está recordando o anticipando una conversación con otra persona. El diálogo a menudo se registra durante la filmación de una escena, pero no resulta extraño, sea porque se rueda en localizaciones o en un área que presenta dificultades acústicas, o simplemente porque la grabación no ha quedado bien, grabar y doblar posteriormente el diálogo. Con la llegada del sonido, las películas de finales de los años veinte y principios de los años treinta adquirieron voz y parecieron a menudo obras de teatro filmadas. Hasta que los cineastas no aprendieron a amortiguar el ruido de la cámara, a devolver la movilidad a su instrumento, a controlar la colocación y el movimiento de los personajes y en general a adaptarse a la nueva dimensión, el sonido no quedó integrado en la película ni sintetizado con el elemento visual. Pero, a pesar de todo, las películas de los años treinta, cuarenta y cincuenta continuaron apoyándose mucho más en el diálogo de lo que hoy resulta habitual. En los tiempos actuales, el diálogo se encuentra mucho más integrado con la imagen y en ocasiones apenas está articulado. La ganancia ha sido significativa, pero también la pérdida: de las películas han desaparecido las voces y conversaciones distintivas y, por lo tanto, las personalidades, de las estrellas de antaño.

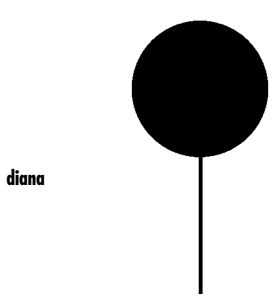
■ **diálogo adicional** Diálogo añadido al guion después de haberse completado o durante el proceso de rodaje.

■ **diálogo limpio** Cuando el intérprete dice su diálogo durante un plano sin ningún problema.

■ **diálogo solapado** (1) Diálogo pronunciado de forma simultánea por dos o más personajes, en el que ninguno de los personajes permite que se oiga a los otros, una técnica utilizada para crear una conversación más natural y realista. (2) Diálogo que se solapa sobre otra escena aunque haya habido un salto evidente en el tiempo o en el espacio. Podemos ver a dos personajes en la primera escena hablando mientras caminan por la calle de una ciudad y, en la siguiente escena, prosiguiendo la misma conversación en un coche o en el campo. Esta técnica puede enfatizar la intensidad emocional de los personajes con su relación en desarrollo. (3) Diálogo que se solapa sobre otro plano o escena aunque los personajes que han estado hablando ya no sean visibles, o diálogo escuchado al final de una escena, pronunciado por personajes que van a aparecer por primera vez en la escena siguiente. En el primer caso, el diálogo solapado puede escucharse en un plano de reacción cuando el personaje que habla ya no está en pantalla y estamos viendo a alguien reaccionar ante lo que se está diciendo, o puede escucharse de la voz de un personaje que describe algún hecho del pasado como una transición temporal al *flashback* que estamos viendo en pantalla. El segundo caso, cuando el diálogo de los personajes al final de una escena anticipa su aparición al comienzo de la siguiente, generalmente se utiliza como un recurso de transición.

■ **dialoguista** Persona especializada en la escritura de diálogos para películas. A veces se contrata a un dialoguista para que ayude en la escritura de un guion cinematográfico que presenta problemas.

■ **diana** Pequeña bandera redonda, generalmente de entre 7 a 23 cm de ancho y hecha de material opaco, que normalmente se sitúa delante de la cámara para impedir que entre luz en el objetivo o se sitúa en el decorado para crear una sombra. También llamada punto.



diana

■ **diapositiva** (1) Transparencia montada individualmente utilizada para proyectar una imagen. Una diapositiva de este tipo puede ser la fuente del fondo en un plano de retroproyección o de proyección frontal. (2) (también **placa de diapositiva**) Placa de cristal, en parte de la cual hay una fotografía, y a través de la parte transparente de la cual la cámara filma una acción determinada, combinándola con la imagen que ya está en la placa. Esta maqueta de cristal puede añadir nubes o algún decorado a la acción que se está filmando.

■ **dibujante de bocetos** En un estudio de animación persona que, partiendo del *storyboard*, realiza los bocetos para los dibujos completos de cada plano. El dibujante de bocetos indica los detalles del decorado, las acciones del personaje y los movimientos de la cámara. *Véase* **animación.**

■ **dibujante de *storyboards*** En un estudio de animación persona que dibuja las viñetas individuales de cada plano, las cuales, una vez reunidas y ordenadas en el *storyboard*, sirven al animador como indicación de la continuidad y del diseño general del dibujo animado. *Véase* **animación.**

■ **dibujos animados, cortometraje de dibujos animados** Cortometraje de animación, realizado generalmente mediante la filmación fotograma a fotograma de figuras dibujadas, de muñecos o de formas humanas generadas por ordenador. Cada uno de los fotogramas muestra un pequeño cambio progresivo en el sujeto, de manera que, cuando todos se proyectan de un modo sucesivo en la pantalla, se crea la ilusión de movimiento. Los dibujos animados, casi tan antiguos como la propia industria del cine, a menudo se centran en las bufonadas realizadas por animales con aspecto humano o por personajes grotescos. El mundo de los dibujos animados es una tierra de nunca jamás, donde no rigen las leyes de la física y donde todos los tipos de acciones violentas se cometen sin que aquellos que las sufren resulten heridos; un mundo que minimiza el profundo temor de los espectadores a la violencia y a la mortalidad, ofreciéndoles un retiro bien humorado y seguro a un mundo semirreal de acciones y comportamientos ridículos. Imitación simplificada de la vida humana, los dibujos animados son un divertimento que permite satirizar amablemente la conducta humana. *Véase* **animación.**

■ **diégesis** Término procedente del campo de la semiótica y aplicado a la crítica cinematográfica, fundamentalmente por Christian Metz, para designar los elementos denotativos de una narración, es decir, los elementos de la narración, se muestren o no en la película. Los elementos diegéticos incluyen toda la acción y el diálogo en su tiempo y espacio naturales, los cuales raramente pueden ser presentados en su integridad por el filme. *Véase* **semiótica.**

■ **Diez de Hollywood** Grupo de miembros de la industria cinematográfica que, en 1947, se negaron a responder a las preguntas que les formuló el Comité de Actividades Antiamericanas, reclamando la libertad política y de expresión garantizada por la Declaración de Derechos. El comité trataba de averiguar si estos hombres eran comunistas. Al negarse a declarar, todos fueron citados por desacato al Congreso y encarcelados; posteriormente, fueron incapaces de encontrar trabajo en el cine (véase **lista negra de Hollywood**), aunque algunos sí trabajaron bajo seudónimo. Los Diez fueron los directores Herbert J. Biberman y Edward Dmytryk, el productor Adrian Scott y los guionistas Alvah Bessie, Lester Cole, Ring Lardner Jr., John Howard Lawson, Albert Maltz, Samuel Ornitz y Dalton Trumbo. *Véase* **Comité de Actividades Antiamericanas.**

■ **difracción** (1) Fenómeno que ocurre en los bordes de pequeños cuerpos opacos, donde las ondas de luz se modulan y la energía se redistribuye, produciendo pequeñas bandas de luz y oscuridad o a veces franjas coloreadas. Cuando se cierra al máximo el diafragma de un objetivo, este fenómeno puede hacer que disminuya la nitidez de la imagen. (2) Curvatura de ondas luminosas y de ondas sonoras en torno a objetos, en su trayectoria.

■ **difusión** (1) Proceso por el cual la luz se suaviza a través de un difusor. (2) Proceso por el cual los detalles y los bordes de un sujeto filmado se suavizan mediante un difusor colocado delante del objetivo. Este último procedimiento se usó con frecuencia para filmar escenas de amor o a actrices envejecidas en los estudios de Hollywood. También pueden utilizarse objetivos de cristal especiales con superficies irregulares y rejillas metálicas para conseguir este efecto, así como gelatina aplicada al objetivo. *Véase* **foco suave.**

■ **difusor** (1) Cualquier material que se coloca delante de una fuente de luz para difundir y, por consiguiente, suavizar la luz. Este material puede ser tejido de fibra de vidrio, gasa, seda, malla metálica, gelatina sobre malla metálica, cristal esmerilado o yeso, y también puede utilizarse sobre parte de una fuente de luz para tener mayor control en la selección de áreas para la difusión. (2) Cualquier material, como los anteriormente mencionados, que se coloca delante del objetivo para suavizar las aristas y los detalles de un sujeto que se está filmando.

■ **digital** El término se refiere a un tipo de codificación electrónica de información a través de un sistema numérico de ceros y unos (apagados y encendidos), especialmente en relación con su utilización en ordenadores y en sistemas multimedia. Lo digital se opone a los sistemas analógicos que graban ondas de sonido o impresiones físicas análogas al sujeto original. Debido a que el sujeto registrado digitalmente en cierto sentido se vuelve a crear cada vez que se escucha o se muestra, este método de almacenamiento y manifestación es superior al sistema analógico en el que el registro material ha de degenerar de una copia a otra o cuyo mismo original degenera a medida que se copia una y otra vez. A cada 0 ó 1 se le denomina «bit» y 8 bits forman un *byte*, la unidad más pequeña para una sola letra o elemento visual. «Baudio» es el término que se utiliza para la velocidad

digital Woody y Buzz Lightyear, al igual que todos los personajes y decorados de *Toy story (Juguetes)* (1995), de John Lasseter, fueron creados digitalmente (© The Walt Disney Company. Todos los derechos reservados).

de transmisión de bits en un segundo. El sistema de disco digital viene siendo desde hace tiempo el método principal para la grabación de música, aunque la cinta digital se ha desarrollado para ese mismo fin. El DVD (disco versátil digital) graba tanto sonido como imagen. El sonido digital es el último progreso en la exhibición cinematográfica. La creación digital de imágenes se está utilizando extensamente para los efectos especiales y la animación en la industria cinematográfica. En *Toy story (Juguetes)* (*Toy Story*, 1995), dirigida por John Lasseter, todos los personajes y decorados están creados de modo digital. Actualmente, en la fase de posproducción cinematográfica se están transfiriendo películas a discos duros para su edición digital no lineal. Aunque la calidad de imagen de las cámaras portátiles de vídeo digital no es igual a las de película de 35 mm, la resolución de sus imágenes está en un continuo proceso de mejora y ya se consiguen imágenes de alta calidad. Estas cámaras son extremadamente portátiles y pueden grabar entre 90 y 120 minutos. Sus imágenes pueden transmitirse fácilmente a un ordenador para editarlas, sin ninguna pérdida de calidad. La transmisión digital de televisión de alta definición (HDTV) se acerca rápidamente y algunos expertos predicen que en un futuro las películas se transmitirán digitalmente a las salas de cine. También es importante la utilización de la corrección y el realce digital en la restauración de películas antiguas (por ejemplo, la de *Blancanieves y los siete enanitos* [*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937], a cargo de Cinesite). *Véase* **animación por ordenador**, **DSS, DVD, efectos especiales, HDTV, montaje** *y* **sonido.**

■ ***digital backlog*** Término utilizado para el almacenamiento digital de imágenes cinematográficas o fotográficas antiguas. Estas imágenes pueden combinarse con metraje rodado recientemente.

■ ***digital disc recorder* (DDR)** Sistema que graba vídeo digital en un disco. Debido a que estos discos sólo almacenan una cantidad reducida de imagen y sonido, tienen un uso limitado en la edición profesional.

■ **Digital Domain** Empresa especializada en efectos visuales digitales para películas, anuncios televisivos, vídeo interactivo y atracciones de parques temáticos.

■ **Digital Theater System (DTS)** *Véase* **sonido digital.**

■ ***digital versatile disc, digital video disc*** *Véase* **DVD.**

■ **digitalizador** Cualquier dispositivo que transforma textos, imágenes u objetos en un código digital para su almacenamiento en un sistema informático. *Véase* **digitalizador tridimensional, dispositivo de entrada, escáner** *y* **lápiz digital.**

■ **digitalizador tridimensional, digitalizador 3-D** Escáner que transmite las coordenadas de la forma y el color de un objeto real a un sistema informático en forma digital para la creación de un modelo tridimensional. Estos sistemas desempeñan un papel importante en la creación de animación por ordenador debido a que el modelo resultante está basado en las dimensiones auténticas de un objeto real. Además, un modelo de este tipo es más fácil de crear que uno producido desde cero mediante un programa informático. Una vez escaneado el sujeto mediante alguno de estos sistemas, el modelo tridimensional puede ser modificado, distorsionado, sometido a *morphing* o combinado con otros elementos de la imagen. El tipo de digitalizador que actualmente se utiliza más es el escáner láser, que puede transmitir detalles sobre la forma y la figura, así como sobre el color. En el digitalizador tridimensional de color Cyberware, un sensor de vídeo de alta calidad captura y digitaliza la silueta del objeto desde dos perspectivas después de iluminarla mediante el láser, y un segundo sensor de vídeo captura la información del color. Escáneres más pequeños pueden transmitir la información necesaria para cada tipo de objeto, mientras que escáneres de cuerpo más ambiciosos pueden introducir en el ordenador los detalles para crear modelos humanos realistas en acción. El Cyberware Whole Body Scanner puede digitalizar todo el cuerpo con cuatro escáneres que se mueven en un pase desde la cabeza de una persona a sus pies. *Véase* **animación por ordenador** *y* **escáner.**

■ **digitalizar** (1) Proceso de escanear y convertir un dibujo, imagen de película u objeto en un código digital para almacenarlos en la memoria de un ordenador. *Véase* **dispositivo de entrada, escáner, digitalizador tridimensional** *y* **lápiz digital.** (2) Proceso general de crear imágenes animadas desde un ordenador. *Véase* **animación por ordenador.** (3) Proceso general de alterar, desarrollar o añadir nuevos elementos a una imagen o a elementos de la imagen mediante un ordenador y un programa de *software* digital. *Véase* **efectos digitales.** (4) Proceso de convertir cualquier sistema de información analógica en un código digital computerizado.

■ ***dimmer bank*** Hilera de luces conectadas entre sí *(bank)* controladas mediante un atenuador *(dimmer)*.

■ **DIN estándar** Sistema de medida que indica la sensibilidad o la velocidad de la emulsión de una película. La palabra «DIN» procede de las iniciales de Deutsche Industrie Norm. *Véase* **ASA estándar, índice de exposición** *e* **ISO estándar.**

■ ***dinky*** Término utilizado a veces como designación de una lámpara pequeña, cerrada e incandescente con una bombilla de 100 vatios.

■ ***dinky dolly*** *Dolly* pequeña y compacta, apropiada para maniobras a través de pasillos y marcos de puertas. La *dolly* permite moverse en las cuatro direcciones y realizar giros precisos. *Véase* ***dolly.***

■ ***dinky ink*** *Véase* ***inky dink.***

■ **dirección de la mirada** Dirección hacia la que un actor mira durante una escena.

■ **dirección en pantalla** Dirección del movimiento de un sujeto en pantalla. El movimiento de derecha a izquierda o de izquierda a derecha debe parecer constante desde la perspectiva de la cámara, salvo que el personaje cambie de dirección. La cámara no debe alternar planos de un mismo sujeto tomados desde ambos lados de una línea imaginaria trazada a través de la acción, pues, si lo hace, el público creerá que el sujeto ha cambiado de dirección. La regla concerniente a la dirección constante en pantalla puede ignorarse (1) cuando un personaje pasa de una zona a otra (por ejemplo, cuando un plano en el que abandona una habitación va seguido por un contraplano en el que entra por una puerta) y (2) cuando la cámara rueda un plano de seguimiento y se mueve de un lado a otro del personaje, sin cortes de montaje. Las direcciones en pantalla opuestas se utilizan correctamente para mostrar el mutuo acercamiento de dos sujetos. El acercamiento hacia la cámara o el alejamiento de la misma se consideran direcciones en pantalla neutrales, y la cámara puede mostrar al sujeto acercándose o alejándose, o puede seguir al personaje alternativamente desde delante o desde detrás. *Véase* **línea de interés.**

■ **direccionalidad** Ámbito de sensibilidad o de alcance de un micrófono; dirección y zona en las que capta el sonido. *Véase* **micrófono.**

■ **direccionalidad de la fuente de luz** *Véase* **ángulo de incidencia.**

■ **director** Individuo responsable de la filmación en película de una obra, y a veces de la visión y la realización final de toda la película. En los primeros tiempos del cine, el director tenía una fuerza y una personalidad distintivas, era un individuo que imprimía sus ideas y su creatividad al filme entero. Esta libertad dio lugar a remarcables logros individuales y al progreso del arte cinematográfico, como sucede en las obras en D. W. Griffith. Pero, casi desde los comienzos, existió una tensión entre los estudios que producían las películas y el director, un conflicto entre el dinero y el arte; el propio Griffith tuvo que abandonar Biograph y pasar a Mutual para hacer sus películas tal y como quería. La Fox Film Company trajo a Murnau desde Alemania para dirigir la hermosa y conmovedora *Amanecer* (*Sunrise*, 1927), pero la pobre recaudación de la película fue una traba para su futuras obras. Stroheim es un ejemplo excelente de genio individualista derrotado en última instancia por el sistema de estudios en tiempos del cine mudo.

La llegada del sonido trajo aparejada una disminución todavía mayor de la independencia del director, forzándole a basarse en guiones sumamente preparados (el diálogo no podía improvisarse, pues las segundas tomas eran muy caras). Al mismo tiempo, el aumento de la inversión financiera y de la tecnología hizo que los estudios incrementaran su grado de control sobre el director. En Hollywood, el director a menudo pasó a ser una más de entre las muchas personas involucradas en la realización de una película, la persona que ejecutaba y plasmaba la concepción y las exigencias impuestas por otros, y que muchas veces no tenía nada que decir sobre el montaje final de la película. El *star system* también contribuyó a la pérdida de importancia del papel del director, convirtiéndole en un mero delegado encargado de filmar a las grandes estrellas del momento. El ejemplo más notable, en el periodo del cine sonoro, de director de genio derrotado por el sistema de estudios fue, sin duda, Orson Welles.

La crítica cinematográfica surgida en Francia en los años cincuenta, la «política de autores» desarrollada por Truffaut y otros, obligó a una reconsideración de las películas de Hollywood y promovió la idea de que muchos (aunque no todos) de esos directores eran artistas con el control sobre sus películas, individuos que trabajaban en el marco de las exigencias impuestas por el sistema de estudios pero que lograban imponer su visión de la obra (*véase* **autor**). Directores como Howard Hawks, Nicholas Ray y, sobre todo, Alfred Hitchcock recibieron grandes elogios por sus trabajos cinematográficos y fueron elevados al *status* de estrellas. La crítica de autor tuvo cierto impacto sobre la actitud de la industria hacia el director, pero mucho más importante fue el de-

rrumbamiento del sistema de estudios hollywoodiense. El público disminuyó con el auge de la televisión, las películas cada vez resultaron más caras y cada vez eran menos las producciones que podían hacerse: el viejo sistema fabril de los estudios, con todos sus departamentos y personal, ya no era rentable. Las películas empezaron a realizarse de un modo más independiente y se necesitaba de una visión y una mano que impusieran el control sobre cada producción que se rodaba. La importancia del *star system* se vio afectada con el derrumbamiento del sistema de estudios y los directores pasaron a ser tan importantes como los intérpretes que aparecían en pantalla. El público iba a ver menos películas, y los filmes que se les ofrecía tenían que brindarles algo más que una cara familiar. Al mismo tiempo, el desarrollo del cine europeo y la aparición de directores extranjeros de tanta calidad como Antonioni, Bergman y Fellini tuvo un impacto en la cinematografía estadounidense, sobre todo cuando las obras de estos artistas demostraron ser económicamente rentables. Los directores americanos de los años sesenta, como Arthur Penn, John Frankenheimer y Stanley Kubrick (quien, realmente, se fue a Inglaterra a hacer sus películas) fueron reconocidos y apoyados a causa de sus estilos y de sus visiones independientes.

Los años setenta trajeron un grupo de directores jóvenes y nuevos, una generación de «mocosos de cine» que había crecido viendo películas y cuyas obras mostraba esa conciencia. Un gran número de esos directores surgió además de las escuelas de cine. Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, George Lucas y Martin Scorsese, con sus distintas formas de trabajo, hicieron del director, sin ningún género de duda, la inteligencia y la visión rectora de la película, convirtiéndole en el responsable último de su éxito o de su fracaso. En los últimos años, el péndulo ha vuelto adonde estaba, y estamos asistiendo a un resurgimiento de la figura del productor (o de los productores) como autoridad principal de la película e, incluso, como responsable de la fuerza creativa de la misma. La producción cinematográfica se ha vuelto extraordinariamente cara, y la realización de una película de éxito depende más de su habilidad para ajustarse a las demandas del mercado que de su propia calidad artística. El cine de autor quedó sin duda seriamente socavado por la debacle financiera de *La puerta del cielo* (*Heaven's Gate,* 1980), de Michael Cimino. Sin embargo, aún quedan espíritus independientes en el cine americano que han logrado aguantar el tirón y que continúan realizando películas que llevan su propia impronta, como Martin Scorsese, Robert Altman, Oliver Stone, Woody Allen, los hermanos Coen y John Sayles.

En el mejor de los mundos cinematográficos posibles, el director debería ser la fuerza de mayor peso en la producción de una película, siendo su visión, su sentido artístico y sus conocimientos los que controlaran todo el filme, desde su nacimiento hasta su compleción. Desde luego, el director debe hacer películas que lleguen a un público, dado que los costes de producción y de distribución precisan obtener unos satisfactorios ingresos en taquilla. El director es a veces la persona que ha tenido la idea original de la película, quizás extraída de una novela o de un argumento que ha llegado hasta sus manos, pero lo más frecuente es que sea contratado por un productor que ya posee los derechos de la obra sobre la que desea hacer el filme. Desde el principio, el director debe trabajar estrechamente con el guionista en el desarrollo del guion. También debe colaborar con el productor, no sólo con el fin de no exceder el presupuesto, sino de asegurarse de que puede hacer el tipo de película que quiere. El director interviene en la elección del reparto, colabora estrechamente con el diseñador de producción y con el director artístico en la creación de los decorados y del vestuario, y ayuda a fijar las escenas que se rodarán en localizaciones. Presta su auxilio en la elaboración del orden diario de rodaje, y determina por adelantado, a veces con ayuda de dibujos o de un *storyboard*, cómo desea filmar cada plano. Trabaja con el director de fotografía en la supervisión de la iluminación, de los planos y de los efectos, averiguando los recursos técnicos que se encuentran a su disposición. En algunos casos debe tener conocimientos sobre fotografía de efectos especiales y trabajar con este tipo de personal para aprovechar al máximo las posibilidades visuales que la industria brinda en la actualidad en ese campo. También debe trabajar con los protagonistas de la película en su interpretación del personaje. Dado que los rodajes no se ajustan al orden cronológico del guion debido a consideraciones de orden económico y práctico, entre las que se cuentan no sólo la necesidad de sacar el mayor rendimiento a cada una de las localizaciones antes de desplazarse a otra, sino la de ajustarse a las fechas que los intérpretes tienen disponibles para la filmación de la película, el director debe ser la persona que se encargue de mantener en todo momento la visión del filme en su conjunto y en su orden correcto, y debe ser el individuo que transmita esa visión a todos los que intervienen en ella. Durante el rodaje, debe encargarse de las interpretaciones de los actores, de la cámara y de la iluminación, así como de multitud de detalles de los que no debe perder el control en ningún momento. También tiene que examinar los copiones del ante-

rior día de rodaje para tomar decisiones sobre el montaje y el etalonaje de la película, así como sobre el rodaje de los días sucesivos. Durante la filmación, ya tiene que estar trabajando con el montador, y, una vez finalizado el rodaje, debe intervenir en el montaje final, en la elaboración del fondo musical y en la síntesis definitiva de la imagen, los diálogos, el sonido y la música.

Sería absurdo minimizar la importancia de todas aquellas personas que contribuyen a la producción de un filme. El cine es un arte colectivo y, a menudo, resulta delicado distinguir dónde acaba la contribución de una persona y donde empieza la de otra. Es, además, un arte que depende tanto de la tecnología como de la gente que interviene en él. Pero, por esas mismas razones, el papel del director destaca sobre el resto: él es tanto el artista como el tecnólogo, la mente creativa que debe otorgar unidad, propósito y coherencia a todos esos elementos tan dispares. Son su visión y su sensibilidad las que deben marcar el filme, infundiéndole su espíritu y su significado.

■ **director artístico** Persona encargada de materializar las ideas del diseñador de producción para mostrarlas en pantalla. El propio director artístico puede dibujar los planos y apuntar las distintas características de cada uno de los decorados o emplear a un ayudante de dirección artística para que lo haga. A veces, el director artístico o su ayudante construyen maquetas en tres dimensiones de los distintos decorados. El director artístico desempeña asimismo un importante papel en la selección del personal y colabora en la dirección del departamento artístico. Es también el responsable directo de que las ideas del diseñador de producción se plasmen en la construcción y en la decoración de los escenarios de la película. Al director artístico antes se le llamaba decorador. *Véase* **diseñador de producción.**

■ **director de diálogo** Persona que ayuda a los actores a aprender y a interpretar sus líneas de diálogo y que también ensaya con ellos antes del rodaje de una escena.

■ **director de fotografía** Individuo encargado de trasladar una escena al soporte de la película, es decir, el responsable de la iluminación del decorado o de la localización, de la composición general de la escena, de los colores de las imágenes, de la elección de cámaras, objetivos, filtros y película virgen, de los ajustes, el emplazamiento y el movimiento de la cámara, y de la integración de los efectos especiales. También participa en la toma de decisiones relativas al positivado de la película. El director de fotografía es el responsable del mantenimiento de un estilo global de una escena a otra y del equilibrio en la iluminación y el color que aparecen en todas. Dado que debe concentrarse en todos estos aspectos durante el rodaje, el manejo de la cámara queda en manos del operador de cámara, aunque en los documentales a veces es el director de fotografía quien se encarga de manipularla. Además del operador de cámara, cuenta con el apoyo del ayudante de cámara o foquista, del auxiliar de cámara o claquetista y de varios maquinistas que trabajan a sus órdenes. Es, asimismo, el responsable del jefe de eléctricos. El director de fotografía suele participar en la fase de planificación de la película, consultando al director el tipo de imagen que desea, explicando lo que él mismo es capaz de hacer y cómo puede hacerlo y contribuyendo a la concepción visual de la película. También debe colaborar con el director artístico en la disposición de los decorados (para que resulte posible desplazar la cámara), en la composición, en el color y en el vestuario. Debe estar en contacto permanente con el jefe de eléctricos y trabajar estrechamente con el equipo de efectos especiales. Aunque el director debe ser la inteligencia rectora y la fuerza controladora de la película, el director de fotografía es el responsable último de la calidad de la imagen en pantalla. Aunque debe adaptarse a los requerimientos del director con el que trabaja en cada filme, los mejores directores de fotografía son aquellos que parecen poseer un determinado estilo, que demuestran una cierta creatividad dentro de los confines de cada trabajo que deja una huella en todas sus películas.

En el cine de los orígenes, al individuo responsable de la fotografía se le llamaba *cameraman*, «el hombre de la cámara», porque su función consistía, simplemente, en manejar la cámara, pero, a medida que la iluminación se fue desarrollando, pasó a llamarse *lighting cameraman*, «persona encargada de la cámara y de la iluminación». Posteriormente recibió el nombre de *cinematographer*, «cinematógrafo», tanto para reconocer la calidad artística de su trabajo como para distinguirle del *photographer*. Cuando la llegada del sonido requirió de unos conocimientos técnicos mayores y, en ocasiones, del uso de más de una cámara, se convirtió en el director de fotografía. A Billy Bitzer se le considera el primer *cameraman* importante: en su trabajo con D. W. Griffith, colaboró en la creación de importantes técnicas de emplazamiento y de movimiento de la cámara, de iluminación y de corte de los planos. Con la llegada de la película pancromática, otros *cameramen*, como John F. Seitz, James Wong Howe y Karl Struss comenzaron a

distanciarse de los tradicionales estilos románticos y empezaron a conseguir efectos individuales. Al principio, el sonido imposibilitaba el movimiento de la cámara, pero, cuando ésta recuperó la movilidad, la fotografía cinematográfica se desarrolló merced al trabajo de directores de fotografía como Karl Freund, Stanley Cortez y Gregg Toland. La fotografía cinematográfica de pantalla ancha y el surgimiento de las películas vírgenes de color durante los años cincuenta y los sesenta plantearon nuevos desafíos y dieron lugar a nuevos logros en los trabajos de directores de fotografía como Leon Shamroy y Lee Garmes. Hoy día, la fotografía cinematográfica continúa produciendo estilos todavía más poéticos y diferenciados, merced al dominio de una tecnología más avanzada y a la mayor sutileza en el uso del color presente en los trabajos de directores de fotografía como William Fraker, Haskell Wexler, Sven Nykvist, Gordon Willis, Owen Roizman y Vilmos Zsigmond.

■ **director de la segunda unidad** Individuo que dirige la segunda unidad, generalmente en las grandes producciones. Estos directores normalmente cuentan con experiencia en el manejo de un gran número de extras para las escenas de acción y en la creación de escenas con especialistas que resulten creíbles. No obstante, los directores de segunda unidad valen tanto como los directores de fotografía de segunda unidad con los que trabajan. Un director de segunda unidad citado a menudo por la calidad de su trabajo es Yakima Canutt, antiguo especialista que rodó notables escenas de acción para *Espartaco* (*Spartacus*, 1960) y *El desafío de las águilas* (*Where Eagles Dare*, 1968). *Véase* **segunda unidad.**

■ **director de producción** Productor, generalmente ya con gran experiencia, que está a cargo de las operaciones diarias de una determinada película. Esta persona, a la que pueden contratar los productores o incluso los financiadores de un proyecto, supervisa la mayoría de las facetas de la producción, así como el trabajo del jefe de producción. Es responsable de las operaciones financieras de la película y de la planificación, la aprobación de los costes, la contratación de personal y el mantenimiento del equipo general que trabaja en la producción. Al director de producción se le contrata en algún momento durante la fase de planificación de la película y se mantiene en el proyecto hasta que se hacen las copias de distribución.

■ **director de reparto** Individuo que escoge y negocia la contratación de los actores y de las actrices que interpretarán los diversos papeles de una película, no así la de los protagonistas, que generalmente se contratan aparte.

■ **director de seguridad** Persona responsable de la seguridad de todos los individuos que formen parte de una producción o que estén alrededor de ella, ya sea en un estudio o en localizaciones, y de los que estén en el área general de los edificios de la compañía de producción. Esta persona debe asegurarse de que se sigan todos los códigos y de que se respete el propio entorno.

■ **director musical** Persona a cargo de la música para una producción. Sus deberes incluyen supervisar la composición de música original o la selección de música ya escrita, así como la sesión de grabación. Esta persona también puede componer la música y/o dirigirla durante la sesión de grabación.

■ **directorio** En el ámbito anglosajón, término familiar con el que se hace referencia al *Academy Players Directory*, una publicación de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, que ofrece una lista de actores y actrices junto con su fotografía y los nombres de sus agentes.

■ **Directors Guild of America (DGA)** Organización profesional y aparato de negociación para los directores, los ayudantes de dirección, los jefes de producción, los ayudantes de producción, los directores de producción y los regidores que trabajan en la industria cinematográfica y televisiva estadounidense.

■ **directrices** (1) Indicaciones escritas entre paréntesis en un guion que guían al intérprete en la lectura general de una frase (por ejemplo, «enfadado» o «contento») o que le brindan instrucciones generales sobre sus movimientos. (2) Instrucciones dadas por el director a cualquier intérprete o miembro del equipo de rodaje.

■ **dirigir** Supervisar la realización de una película, planeando el modo en que el filme se hará y dando las instrucciones pertinentes a los intérpretes y al personal técnico; imponer en la película un control y una visión artística mediante el desempeño de tales actividades. *Véase* **director.**

■ **disco** (1) Elemento de almacenamiento en un sistema informatizado, utilizado para contener grandes cantidades de información. Los «discos flexibles», que se insertan en el ordenador, con-

tienen uno o dos *megabytes* de información, mientras que los discos duros, que son parte permanente del ordenador, contienen una cantidad mucho mayor. El disco flexible está compuesto por una sustancia magnetizada envuelta por una cubierta de plástico. (2) Elemento de almacenamiento para las partes tanto visuales como sonoras de una película que se utiliza en sistemas domésticos de reproducción en conjunción con el televisor o un monitor de vídeo. Estos sistemas ofrecen una imagen y sonido superior a la de las grabaciones de películas en cinta de vídeo.

■ **disco de animación** Plato circular, normalmente hecho de aluminio, capaz de girar por completo cuando se monta sobre una mesa de dibujo. En el centro del disco se sitúa una ventana de cristal o de plexiglás, que se ajusta sobre una apertura practicada en la mesa, a través de la cual la iluminación trasera destaca los dibujos superpuestos unos sobre otros. Para sujetar esos dibujos se utilizan clavijeros de registro y espigas. También se denomina tablero de animación o consola de animación.

■ **disco de sujeción articulado** Dos discos redondeados con ranuras para sujetar banderas.

■ **disco flexible** *Véase* **disco** (1).

■ **disco láser** Disco hecho de un plástico duradero; en ambos lados del mismo está grabado un largometraje, las imágenes del cual son leídas por un haz láser que las transmite a una pantalla de televisión y a un sistema de sonido. Estos discos están compuestos de más de 100 billones de diminutas cavidades quemadas en cada lado, tan juntas que refractan la luz que hace visible la imagen. El disco láser CAV (las iniciales representan «velocidad angular constante») puede detenerse para congelar la imagen o hacerse avanzar imagen por imagen (los discos láser normales no tienen esta capacidad). Pese al hecho de que el disco láser ofrece una calidad de imagen y sonido superior a la de la cinta de vídeo, sólo ha tenido un éxito comercial limitado, muy probablemente debido a su incapacidad para grabar imagen y sonido. Aunque el nuevo DVD (disco versátil digital) carecerá de capacidad de grabación en una primera fase, es probable que sustituya a la cinta de vídeo y al CD-ROM, así como al disco láser, en el siglo XXI, debido a su superior capacidad de almacenamiento y mayor calidad, como ya se está demostrando. *Véase* **DVD** *y* **videodisc.**

■ **disco láser CAV** Las iniciales CAV provienen de la expresión inglesa *constant angular velocity*, «velocidad angular constante», y se aplican a un tipo de disco láser que brinda al consumidor la posibilidad de congelar la imagen de una película y hacerla avanzar fotograma a fotograma, característica de la que carecen los discos láser normales. El CAV tiene una capacidad de almacenamiento de hasta 30 minutos de imagen y sonido por cada cara. *Véase* **disco láser** y **disco láser CLV.**

■ **disco láser CLV** Las iniciales corresponden a *constant linear velocity* o «velocidad lineal constante», y representan a un disco láser en el que está almacenada una película, con el cual no puede congelarse la imagen o hacerse avanzar una a una. El disco tiene capacidad para almacenar hasta 60 minutos de imagen y sonido en cada cara. *Véase* **disco láser** *y* **disco láser CAV .**

■ **discontinuidad, montaje discontinuo** Cambios repentinos y abruptos de un plano a otro en el montaje de una película, causados por el emparejamiento incorrecto de elementos como el lugar o los personajes, los objetos o la acción, la dirección o velocidad del movimiento, la iluminación o el color. La discontinuidad normalmente está planeada de forma consciente para producir una sensación de falta de armonía, desorden, confusión o contraste, y para desconcertar al espectador. El término «salto» describe un efecto similar, pero que puede ser planeado o accidental, mientras que la discontinuidad generalmente se refiere a una intención consciente detrás del emparejamiento inapropiado. *Véase* **salto.**

■ **discusión sobre el guion** Encuentro entre el autor (o los autores) del guion literario y el personal que trabaja en la producción del filme para hablar sobre el texto o revisarlo. Las primeras discusiones suelen tener lugar entre el guionista y el editor de historias que trabaja para la productora y, en ocasiones, pueden incluir a ejecutivos de la compañía. Las reuniones posteriores, cuando el guion esté a punto de llegar a su forma definitiva, incluyen al director y al productor junto al guionista y el editor de historias. *Véase* **departamento de historias** *y* **editor de historias.**

■ **diseñador de producción** Persona responsable del diseño, la apariencia física general y la visión global de la película que aparece en la pantalla. El diseñador de producción debe diseñar y supervisar la construcción de los decorados; ayudar a seleccionar y encargarse posteriormente de adaptar las localizaciones ajenas al estudio; asegurarse de que el decorador trae a la película los muebles,

elementos de atrezo y adornos adecuados y de que el diseñador de vestuario diseña ropas que se ajustan adecuadamente a la ambientación global de la película y, a veces, preparar bocetos de continuidad para la filmación. Artista por derecho propio, el diseñador de producción también debe tener conocimientos de todos los aspectos técnicos de la realización de cine, incluyendo cámaras, tipos de película virgen, objetivos, color y efectos especiales, así como grandes dosis de sentido común para lo económico. Él supervisa el departamento artístico, que dispone de una gran variedad de artistas para llevar a cabo estas funciones. A esta figura se le llamaba formalmente director artístico y al actual director artístico se le llamaba decorador. Dos notables diseñadores de producción en Hollywood durante el auge del sistema de los estudios fueron Hans Dreier, supervisor de dirección artística para Paramount desde 1932 hasta 1950, quien, entre su vasta obra, diseñó los elegantísimos decorados para 10 de las comedias de Ernst Lubitsch y Cedric Gibbons, supervisor de decoración para el departamento artístico de la MGM desde 1924 hasta 1956, quien diseñó los impresionantes y llamativos decorados para la mayoría de las películas de Josef von Sternberg con Marlene Dietrich –Dreier ganó tres Oscars y Gibbons, que diseñó el propio Oscar, 11–. También destacable fue la figura de William Cameron Menzies, que ganó el primer Oscar en esta categoría (en realidad por la «decoración interior») por *The Dove* (*La paloma,* 1927), dirigida por Roland West, y *The Tempest* (*La tempestad,* 1928), dirigida por Sam Taylor, y un Oscar especial por *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind,* 1939), dirigida por Victor Fleming. Entre los muchos buenos diseñadores de producción de los últimos tiempos, destaca Dean Tavoularis, especialmente por su trabajo para *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde,* 1967), de Arthur Penn, y su diseño de producción para la saga de *El padrino* (*The Godfather*), de Francis Ford Coppola (ganó un Oscar por *El padrino II* [*The Godfather: Part II,* 1974]). *Véase* **director artístico.**

■ **diseñador de sonido** Persona que diseña sonidos para una película. Esta persona graba sonidos naturales o sonidos creados especialmente y después monta las pistas para crear una mezcla que evoque efectos y estados anímicos determinados. *Véase* **sonido**.

■ **diseñador de vestuario** Persona que diseña la ropa de todos los personajes de una película, se desarrolle en el pasado, en el presente o en el futuro, y supervisa su producción e idoneidad para los intérpretes. El diseñador de vestuario trabaja en coordinación con el director, el director artístico y, posteriormente, con el director de fotografía.

■ ***dishing*** Desprendimiento de la parte central de una película que se ha enrollado en torno a un núcleo, algo que es probable que le ocurra a un principiante a menos que mantenga la mano debajo de la película cuando la sostenga en posición horizontal.

■ **dislocación** Sensación de ser ajeno a la acción de la película o de estar separado de ella y, por consiguiente, de no poder sentirse seguro en ninguna asociación o implicación con los personajes y su mundo. Éste puede ser un efecto muy perturbador que desconcierte a los espectadores y les haga considerar los motivos de su dislocación mediante el examen objetivo de los personajes. Este tipo de técnicas son recursos para estimular el análisis del mundo de la película y del nuestro. Jean-Luc Godard ha hecho de la dislocación una técnica fundamental desde *Al final de la escapada* (*À bout de souffle,* 1959), en la que al espectador se le mantiene emocional y psicológicamente separado de los personajes mediante el tratamiento cínico y antisentimental que se les da y el desorientador tratamiento del tiempo, del espacio y la continuidad mediante saltos de imagen y torpes movimientos de la cámara.

■ **disparador de exposición única** Botón o disparador en una cámara de toma única que permite exponer un fotograma cada vez. También se puede utilizar un cable conectado a la cámara para evitar vibraciones. *Véase* **cámara de exposición única.**

■ **dispersión** (1) Separación de la luz en sus diversos colores mediante la refracción a través de algún medio transparente como un prisma. (2) Variación del índice de refracción para las diferentes longitudes de onda de la luz en algún tipo de medio transparente como un prisma. (3) Niebla o resplandor sobre toda la imagen o parte de ella, generalmente causada porque una luz potente ha incidido directamente sobre el objetivo de la cámara y se ha reflejado sobre sus diversos elementos. A veces se crea intencionadamente esta dispersión para sugerir una intensa luz diurna o calor. La dispersión no deseada se reduce mediante la aplicación de un revestimiento sobre el objetivo en su fabricación y mediante el uso de una visera de objetivo en el rodaje.

■ ***displacement mapping*** *Véase* **aplicación de texturas.**

■ **disponible** Cuando un intérprete o miembro del equipo no está trabajando en el decorado o en la localización pero está disponible y listo para acudir si se le llama.

■ **dispositivo de acoplamiento de carga (CCD)** Sensor de imagen de estado sólido que utiliza un chip de silicona con una gran cantidad de filas de píxeles para convertir las ondas luminosas en señales eléctricas, en el caso de una cámara de vídeo, y en un código binario digital, en el caso de un escáner. *Véase* **cámara de vídeo** *y* **digital.**

■ **dispositivo de entrada** Cualquier dispositivo que convierte imágenes de un formato a otro; por ejemplo, un telecine que transfiere imágenes de película cinematográfica a cinta de vídeo o un grabador para película que convierte imágenes de película cinematográfica en un código digital para actividades informáticas. *Véase* **dispositivo de salida.**

■ **dispositivo de entrada digital (DID)** Sistema desarrollado inicialmente para *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), dirigida por Steven Spielberg, en la que los movimientos de un armazón de animación, filmados mediante *stop-motion* y control del movimiento, se introducen en un ordenador para que los repita una imagen generada por ordenador. El procedimiento permite que la imagen, en este caso un dinosaurio preliminar de estructuras lineales, obtenga los movimientos del mundo real. *Véase* **animación por ordenador, dispositivo de entrada** *y* **escáner para película.**

■ **dispositivo de fundido automático** Mecanismo que se conecta a una cámara para controlar un obturador variable, con objeto de obtener automáticamente un fundido en el número de fotogramas deseado. Este ingenio también puede crear un efecto de encadenado. Dichos mecanismos se utilizan con frecuencia en las cámaras de animación, aunque se pueden emplear en la mayoría de modelos con obturador variable.

■ **dispositivo de salida** (1) Grabador que transfiere la imagen digital a película cinematográfica. Dos tecnologías que se utilizan actualmente para esta transferencia son el tubo de rayos catódicos y el láser. *Véase* **grabadora para película.** (2) Magnetoscopio grabador que transmite las señales electrónicas a la cinta; al propio monitor se le puede llamar tubo de salida.

■ **distancia** Uno de los aspectos más importantes en la fotografía cinematográfica es el de la distancia entre el público y el sujeto. Diferentes distancias aportan una cantidad diferente de información y afectan al espectador de un modo distinto. El cine es capaz de contraer y de expandir el espacio, de orquestar una serie de perspectivas para el espectador, permitiendo una relación mucho más dinámica con los intérpretes y con el escenario que la que puede conseguirse en el teatro. La realidad física se torna fluida y expresiva. La distancia respecto del sujeto constituye el resultado tanto de la distancia real entre la cámara y el sujeto como del tipo de objetivo empleado para la filmación del plano.

La distancia aparente entre la cámara y el sujeto se encuadra en una de estas tres grandes categorías: plano general, plano medio y primer plano. A cada una de estas categorías se les puede aplicar, a su vez, designaciones más precisas, como gran plano general, plano medio largo, etc. El plano general suele captar a un persona de cuerpo entero o a un edificio y a parte del entorno que los rodea; un plano medio muestra a una persona desde la cintura hasta la cabeza o, al menos, la mitad de algún objeto o lugar; el primer plano ofrece al espectador una visión muy cercana de la cabeza de una persona, de algún objeto pequeño o de una pequeña porción de un lugar. No hay que decir que estamos ante términos relativos que dependen del tamaño del sujeto mostrado: un plano general de un personaje pondrá ante nuestros ojos un área mucho más pequeña que un plano general de un edificio. Los planos generales se utilizan para situar al espectador en un lugar o un escenario, para mostrar una acción completa y para transmitir al espectador gran cantidad de información y una perspectiva distante. Los planos medios se emplean para presentar a una sola persona ejecutando un acto o a varios individuos implicados en alguna acción o conversación, brindándonos tanto una perspectiva sobre los mismos como un cierto grado de complicidad. Los primeros planos muestran las emociones y los sentimientos de un personaje y apelan a nosotros de forma más profunda.

La distancia puede controlarse mediante la cantidad de imagen que se encuentra enfocada. Un foco sin profundidad define tan sólo un plano de la imagen, marcando nuestra distancia respecto a esa área de la escena y dejando borrosos los demás planos, sin crear ninguna sensación de profundidad ni distancia dentro de la escena. Un foco en profundidad crea una sensación de perspectiva o de distancia interior dentro de la escena, haciéndonos conscientes de nuestra relación con los diversos planos espaciales de la misma. La pantalla también es capaz de transmitir la distan-

cia horizontal, que viene determinada por la anchura del fotograma, el tipo de objetivo utilizado y la distancia entre la cámara y el sujeto (cuanto más general sea el plano, mayor será la distancia abarcada entre los dos extremos de la pantalla). El desarrollo de la fotografía y de la proyección de pantalla ancha en la década de los cincuenta trajo consigo un aumento de la distancia horizontal apreciada en pantalla, lo que resultó especialmente efectivo en las películas que ponían el énfasis en las localizaciones en exteriores y en la acción en movimiento. Los movimientos horizontales de la propia cámara, como la panorámica o los planos de *tracking*, crean en el espectador un sentido de la distancia horizontal, y resultan especialmente útiles en el seguimiento de la acción. *Véase* **pantalla ancha** y **profundidad.**

■ **distancia de proyección** (1) Distancia desde el proyector a la pantalla. (2) Distancia de un foco a su lugar de iluminación en un decorado o localización.

■ **distancia focal** Distancia entre el centro del objetivo y la película, normalmente dada en milímetros, a la que un objeto lejano, enfocando al infinito, se sitúa en foco crítico. Una longitud focal larga permitirá que se filme un área más reducida (como en el caso de un teleobjetivo), y una longitud focal corta permitirá que se firme un área más extensa (como en el caso de un gran angular). Para una cámara de 35 mm se considera normal una longitud focal de 50 mm, de 25 mm para una de 16 y de 12 mm para una cámara de 8.

■ **distancia focal posterior, retrofoco** Distancia existente entre la última superficie de cristal de un objetivo y el plano focal.

■ **distancia hiperfocal** (1) Distancia a la cual ha de enfocarse un objetivo para lograr la mayor profundidad de campo (es decir, cuando estén enfocados los objetos que haya desde el infinito hasta la mitad de esa distancia). (2) Distancia entre el objetivo y el plano enfocado más cercano cuando la cámara está enfocada al infinito.

■ **distorsión** (1) Cualquier deformación o error en la configuración de la imagen que la despoja de las proporciones exactas, de la claridad o de la apariencia del sujeto en la realidad. En la mayoría de objetivos estos problemas están corregidos, pero algunos se utilizan precisamente para conseguir dicho efecto. Así, un objetivo ojo de pez, que curva los lados de la imagen y enfatiza exageradamente los objetos más cercanos situados en el centro del plano, sugiere la visión de una mente trastornada. (2) Cualquier transformación en una señal sonora que la hace perder su claridad y calidad originales.

■ **distorsión de gran angular** Efecto no natural y a veces dramático, realizado usando un objetivo de gran angular especialmente cercano a la escena. Debido a que los objetos situados al fondo aparecen anormalmente pequeños y los cercanos a la cámara anormalmente grandes, el área que hay entre los diversos planos parece exagerada y la acción que se acerca o se aleja de la cámara aparece acelerada. Los objetos o los rostros cercanos a la cámara pueden aparecer distorsionados o amenazantes en los extremos de la imagen, con los objetos con un aspecto deformado. También llamada distorsión de perspectiva. *Véase* **distorsión de teleobjetivo** *y* **gran angular.**

■ **distorsión de teleobjetivo, efecto de teleobjetivo** Disminución de la profundidad y el aplanamiento del fondo creado por un teleobjetivo o un objetivo de larga distancia focal, que hace que los personajes y los objetos situados en los distintos planos lejanos de la imagen parezcan antinaturalmente grandes y que un personaje que se acerca o que se aleja de la cámara lo haga con extrema lentitud, como si apenas se estuviera moviendo; tanto el personaje como sus planos relativos parecerán conservar el mismo tamaño durante un largo periodo de tiempo. *Véase* **efecto telescópico, objetivo, objetivo de larga distancia focal** *y* **teleobjetivo.**

distorsión de teleobjetivo Este fotograma de *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, muestra el efecto de teleobjetivo de un objetivo *zoom* especial diseñado para la película.

■ **distorsión del borde** *Véase* ***fluting.***

■ **distorsión en alfiletero** Defecto en el objetivo que produce una distorsión en la imagen por la cual

las formas rectangulares se alargan en sus esquinas de forma que aparecen como alfileteros o relojes de arena.

■ **distorsión en tonel** Defecto del objetivo en virtud del cual los bordes de una imagen cuadrada aparecen curvados hacia fuera, y por el que aquello que es cuadrado aparece con forma de tonel.

■ **distorsión intermodular** Distorsión de sonido producida por la modulación de frecuencias en una señal compleja enviada a un sistema no lineal. La señal de salida no está en armonía con la señal básica original.

■ **distorsión lineal** Cualquier distorsión de la imagen provocada por el poder de refracción del objetivo. Cuando el objetivo reduce el tamaño de la escena, los rayos de luz no se pueden doblar sin que se produzca cierto cambio en sus relaciones. Esta distorsión no se percibe con objetivos normales, pero sí que puede hacerse evidente con objetivos de gran angular si la cámara está colocada en un ángulo incorrecto o los personajes avanzan o retroceden repentinamente. Con los objetivos de gran angular extremos, como el objetivo ojo de pez, la distorsión lineal es visible en los extremos laterales de la imagen, en los que la escena aparece curvada. *Véase* **gran angular.**

■ **distorsión trapezoidal** Distorsión en una imagen que se produce, bien cuando el objetivo de una cámara no se encuentra en ángulo recto respecto a una superficie filmada (especialmente una superficie de dibujos o títulos), o bien cuando se proyecta una imagen y el eje de la lente del proyector no se encuentra en ángulo recto respecto a la pantalla. En ambos casos, toda la imagen aparece en la forma de un trapecio.

■ **distribución, distribuidor** Se llama distribución a la comercialización de películas destinada a los exhibidores, a su reparto y a la organización de su transporte para su proyección en salas comerciales, y a la promoción, dirigida al público, de un filme. Esta tarea puede ser llevada a cabo por una serie de personas, en cuyo caso se habla de distribuidores, o por compañías, en cuyo caso se habla de distribuidoras. La distribución de películas a salas comerciales se realiza mediante su alquiler, aunque en fases posteriores ésta puede alquilarse, arrendarse o venderse a instituciones. Los distribuidores, además de organizar la exhibición de un filme, son responsables del éxito o del fracaso económico de la película y, en consecuencia, realizan considerables esfuerzos mercadotécnicos y promocionales para convencer a la gente de que merece la pena ir a verla. En la actualidad, el mercado internacional desempeña un papel significativo en el éxito comercial de los largometrajes americanos.

En 1909, las 10 compañías de producción más importantes del mundo formaron la Motion Picture Patents Company con el fin de consolidar el control sobre las patentes, el equipamiento y la película virgen, pero también para controlar la distribución cinematográfica. Estas compañías acabaron siendo derrotadas por las «independientes», las cuales, a su vez, se convirtieron en grandes estudios cinematográficos y obtuvieron el control de la distribución y de la exhibición. A mediados de los años veinte, las cadenas de salas que tenían en propiedad cada una de estas grandes compañías de producción independientes proyectaban la mayor parte de películas exhibidas en los EE.UU. No fue hasta 1948 cuando, merced a la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo de los EE.UU., esta práctica se declaró ilegal y se ordenó que la producción y la distribución se separasen de la exhibición. Este acto, junto a las restricciones judiciales contra la contratación de películas en bloque, dio a los cines la libertad de proyectar las películas de mayor calidad o rentabilidad que pudieran obtener. El coste de la producción cinematográfica se incrementó y, a comienzos de los años cincuenta, los grandes estudios tuvieron que distribuir, además de sus propias películas, las de producción independiente. El alto coste de la adquisición y la distribución de películas independientes disuadió a otros distribuidores de entrar en el mercado. Como el mercado americano sólo podía absorber 400 películas anualmente, la distribución quedó restringida fundamentalmente a las 10 grandes compañías, cada una de la cuales podía hacerse cargo de unos 40 largometrajes. United Artists, sin embargo, experimentó un crecimiento significativo, debido a que se encargaba, sobre todo, de la distribución de producciones extranjeras e independientes. En la actualidad, los antiguos estudios cinematográficos han desaparecido, y la mayoría de las grandes compañías forman parte de conglomerados. A partir de los años noventa, los estudios «virtuales» han financiado primordialmente «paquetes creativos» reunidos por otros y han distribuido esos trabajos junto con obras producidas y financiadas de forma independiente. Sony Pictures Entertainment (Columbia y TriStar), Paramount Pictures, Twentieth Century-Fox, Universal Pictures, Warner Brothers y Buena Vista de Disney llevan a las pantallas americanas gran cantidad de las películas que se ven en los EE.UU. Debido a las grandes

cantidades de dinero necesarias para financiar y distribuir largometrajes y al gran riesgo que comporta, el criterio económico de las grandes compañías resulta determinante para una cantidad estimable de las películas que vemos y para la calidad de los productos cinematográficos en general.

El productor y el distribuidor a menudo firman acuerdos nacionales por un periodo de siete años. Los distribuidores se encargan de la venta de la película a las salas de cine, de darla a conocer y de convertirla en objeto cotizado, de abonar el coste de las copias y de su circulación y de sufragar, junto con los exhibidores, los gastos de promoción. Los distribuidores poseen sus propios departamentos de mercadotecnia, que llevan a cabo grandes estudios sobre públicos potenciales y desarrollan ambiciosas campañas publicitarias. También se contratan los servicios de publicistas durante la producción para mantener al público informado del desarrollo de la película. Los distribuidores independientes emplean subdistribuidores, que pueden llegar a ser una de las grandes compañías de distribución, para que se hagan cargo de sus películas en mercados o territorios específicos. El periodo más rentable para la distribución cinematográfica, en el que se concentra el 40 por 100 del negocio de la industria en los EE.UU., son los meses comprendidos entre los fines de semana del Memorial Day (día festivo en los EE.UU. en el que se conmemora a los ciudadanos estadounidenses muertos en guerra y que, en la mayoría de los estados, se celebra el último lunes de mayo) y del Día del Trabajo (que en los EE.UU. se conmemora el 1 de septiembre), cuando los estudiantes no tienen que ir a la escuela y los adultos están de vacaciones. El segundo periodo más importante, por las mismas razones, es el navideño.

Por el estreno de las grandes superproducciones, las distribuidoras más importantes pueden exigir hasta el 90 por 100 de los ingresos en taquilla obtenidos durante la primera semana como tarifa de alquiler, para luego ir disminuyendo semanalmente ese porcentaje. Estos porcentajes se calculan después de sustraer los gastos fijos de la sala. En esos casos se suele establecer una base porcentual que garantice al distribuidor al menos el 60 o el 70 por 100 de la recaudación total en taquilla, y una escala descendente que disminuya hasta aproximadamente el 35 por 100 mientras la película continúe en cartel. Sin embargo, el promedio general aceptado por la industria estima en un 60 por 100 los ingresos totales que van a parar al exhibidor, mientras el 40 por 100 restante pasa a manos del distribuidor. A veces, los exhibidores deben garantizar al distribuidor una cierta cantidad de dinero o un porcentaje de la recaudación en taquilla, el que sea más alto de los dos. En el caso de películas antiguas y de documentales, al exhibidor se le ofrece una venta directa. El distribuidor gasta aproximadamente el 28 por 100 de los ingresos totales en taquilla en la promoción, las copias y la producción, reservándose más o menos un 12 por 100 como tarifa de distribución. Las grandes distribuidoras cobran con frecuencia un porcentaje adicional por costes de producción (que, en el caso de una compañía como Universal, asciende a un 25 por 100) en concepto de «gastos generales» cuando la película se ha rodado en las instalaciones del estudio de la compañía, a pesar de que tales gastos formen en realidad parte de los costes de producción. La complejidad y los misterios de esta clase de financiación han causado gran controversia en Hollywood, especialmente porque muchos productores de «bombazos» de taquilla han tenido que esperar largo tiempo para cobrar un porcentaje de los beneficios, cantidad que, además, ha resultado a menudo extrañamente pequeña en relación con la recaudación en taquilla. Los grandes estudios argumentan que el coste de las copias y de la promoción de la película es muy elevado, y que hay que satisfacer los costes fijos de desarrollo, de producción y de gestión. Los costes de distribución y de comercialización llevan a fijar contractualmente el umbral de rentabilidad en dos veces y media los costes de producción. Si se añade un 25 por 100 adicional a los costes de producción en concepto de gastos generales, la cifra aumenta de manera importante. De ahí que la lógica financiera se vuelva aún más precaria. Las tarifas de distribución por la exhibición de películas fuera de los circuitos de salas cinematográficas, por su lanzamiento en vídeo, por su emisión televisiva y otros derechos secundarios se consideran aparte.

Aparte de los distribuidores de películas comerciales destinadas al gran público, también existen compañías de distribución especializadas en ciertos tipos de películas, como producciones extranjeras, experimentales, educativas y pornográficas. Un cierto número de distribuidores están especializados en el mercado de películas de 16 mm para su exhibición fuera de circuitos comerciales. Los distribuidores de películas comerciales deben ser capaces de vender sus películas en el mercado nacional e internacional, y también debe ocuparse de las ventas destinadas a la televisión (tanto de pago como convencional) y al mercado videográfico. La venta de los derechos secundarios y de los derechos destinados a los mercados internacionales, realizada a veces incluso antes de que la

película se haga, resulta de gran importancia para el éxito económico del filme, y a menudo reporta unos considerables ingresos antes incluso de que la película se haya estrenado en cines. En la actualidad, la mayoría de las grandes compañías cinematográficas poseen distintas sucursales para la distribución de su propio catálogo de películas clásicas.

La distribución en el extranjero ha llegado a desempeñar un papel crucial para la industria cinematográfica estadounidense, representando un 40 por 100 de los ingresos en taquilla (más de 3 billones de dólares anuales). En 1990, las películas americanas representaban el 75 por 100 de los largometrajes exhibidos en Europa. El potencial parece aún mayor en los nuevos mercados internacionales en periodo de expansión, como Rusia, Europa del Este y China, sumamente prometedores para las películas americanas. Al mismo tiempo, las películas extranjeras han experimentado dificultades crecientes en la taquilla americana debido a la disminución del interés mostrado en ellas por el público. De la distribución internacional se encarga, sobre todo, un pequeño número de organizaciones internacionales con sede en América, como Warner, Sony y United International. Mientras que los grandes estudios poseen sus propias agencias de distribución en países extranjeros, los estudios más pequeños y los productores independientes deben llegar a acuerdos con los distribuidores extranjeros que representan a un país o a un ámbito geográfico específico. Si, además, tenemos en cuenta los grandes mercados internacionales para programas televisivos, vídeos y música, resulta más que claro por qué el segundo negocio de exportación más importante de los EE.UU. es el de la industria del entretenimiento, a pesar de ciertos intentos por parte de países extranjeros de restringir ese negocio y de frenar su impacto cultural. *Véase* **exhibición** *y* **Hollywood.**

■ **distribución comercial** Puesta en circulación de una película en el mercado de consumo de masas, llevada a cabo por un distribuidor. El término generalmente indica que el filme se exhibirá de forma simultánea en un gran número de salas de todo el país y que será objeto de una importante campaña de publicidad. *Véase* **distribución.**

■ **distribución directa en formato vídeo** (1) Película que no encuentra un distribuidor para su exhibición en salas, ya sea en su propio país o en el extranjero, y que, como resultado de esta situación, se estrena directamente en vídeo, para su alquiler o venta. (2) Película de bajo presupuesto realizada directamente para su distribución en vídeo.

■ **distribución en salas** Distribución comercial de una película a salas de cine, en oposición a la distribución no comercial a universidades y grupos particulares. *Véase* **distribución.**

■ **distribución especializada** Estreno de una película solamente en salas selectas de mercados selectos para un público limitado y especializado. La publicidad de estas películas es limitada y está dirigida a un público determinado. Estas películas pueden considerarse especializadas debido al tema que tratan, su orientación étnica o su profundidad intelectual. *Véase* **distribución.**

■ **distribución no comercial** Distribución de películas no a salas comerciales sino a colegios, asociaciones, cineclubes y organizaciones similares que las exhiben sin ánimo de lucro. En los EE.UU., una serie de distribuidores están especializados en este tipo de distribución y normalmente cobran una tarifa fija por la exhibición.

■ **distribuidor independiente** Organización que distribuye películas pero que no forma parte de uno de los grandes estudios cinematográficos. Este tipo de organización puede distribuir regionalmente o distribuir un tipo especial de películas, o largometrajes de ficción independientes de bajo presupuesto.

■ **distribuidora** Oficina de un gran distribuidor en un área determinada de un país, responsable de la distribución de películas a las salas de esa región.

■ **divisor de haz** Instrumento óptico, por ejemplo, un prisma o un espejo semirreflector, que divide el haz de luz de la lente en dos imágenes separadas. Este instrumento se utiliza en (1) las cámaras convencionales, en las que sirve para reflejar parte de la luz y formar una imagen en el visor, dejando que el resto de la luz pase y forme la misma imagen en la película; (2) las cámaras de efectos especiales, donde sirve para formar una imagen en el negativo y la misma imagen en otra película virgen, que posteriormente pasará a ser una máscara móvil (este tipo de cámara se utilizaba en los estudios Disney con una pantalla posterior iluminada mediante lámparas de vapor de sodio de luz amarilla); (3) las positivadoras ópticas con dos proyectores en cada eje, en las que sirve, por ejemplo, que los diferentes positivos avancen junto a sus correspondientes máscaras y de este

modo formen una imagen compuesta. *Véase* **procedimiento de máscara móvil** y **visor réflex.**

■ ***D-max*** *Véase* **hombro de la curva.**

■ **DME** Iniciales que corresponden a diálogo, música y efectos, las tres principales bandas de sonido que van a la mezcla final pero que pueden estar colocadas independientemente en una sola película magnética para su distribución en el extranjero, de forma que la banda de diálogo pueda sustituirse por una doblada en el idioma del país para la mezcla final. A veces se distribuye una banda de sonido de M & E, que sólo tiene música y efectos, para que pueda añadirse la banda de diálogo en el idioma del país en el que se estrena.

■ ***D-min*** *Véase* **talón de la curva.**

■ **doblador de animación** *Véase* **artista de voz.**

■ **doblaje, doblar, posdoblaje** (1) Grabar diálogo y diversos sonidos, y después integrarlos en la película una vez que ésta haya sido rodada. Esto se hace para escenas en las que la grabación original es defectuosa, para escenas en las que sencillamente resulta más práctico añadir diálogos y otros sonidos posteriormente y para películas filmadas en el extranjero que necesitan nuevos diálogos en el idioma materno del país de destino. Doblar diálogo también se denomina postsincronizar. *Véase* **doblaje mediante bucle, montador de ADR, postsincronización** *y* **sustitución automática de diálogos.** (2) Mezcla de todas las bandas de sonido (diálogo, sonidos naturales, efectos de sonido, música) en una sola banda. *Véase* **mezcla.**

■ **doblaje mediante bucle** Proceso de doblar diálogo para una película mediante película y cinta en bucle. Las películas frecuentemente se doblan de esta forma si la grabación realizada durante el rodaje ha sido defectuosa o si no fue posible grabar diálogo en absoluto. También se practica el doblaje mediante bucle para doblar los diálogos de una película extranjera. Se pueden utilizar tres tipos de bucles durante este proceso: un bucle de película de una escena determinada que se proyecta varias veces para que los intérpretes ensayen el diálogo hasta que se consiga suficiente sincronización labial y de sonido, permitiendo así una proyección definitiva para la grabación real; un bucle de cinta magnética para grabar el diálogo repetidamente en la misma banda de sonido, con cada nueva grabación borrando la anterior, hasta que se consigue un doblaje satisfactorio y, quizás, un bucle de la banda de sonido original sobre la cual los intérpretes pueden encajar sus propias voces. Al proceso en su totalidad también se le llama posdoblaje, doblaje y postsincronización. *Véase* **doblaje** *y* **mezcla.**

■ **doblaje provisional** Primera mezcla de diálogo, música y efectos sala en una banda de sonido aparte que se emplea en correcta sincronía con una versión temporal de la película. Este *playback* es útil para juzgar y posteriormente hacer modificaciones en la película montada.

■ **doble** Persona filmada en lugar del actor o actriz principal cuando la utilización de un especialista resulta complicada u onerosa o para la filmación de planos generales, en los que la presencia del intérprete no resulta necesaria. *Véase* **doble de luces.**

■ **doble de luces** Persona de las mismas características físicas que un actor importante que lo reemplaza mientras se dispone la iluminación de la escena y se establece el emplazamiento y el movimiento de la cámara. El doble de luces permite que el protagonista descanse, ensaye o se dedique a otras cosas. *Véase* **doble.**

■ **doble exposición** Sobreimpresión de dos imágenes, una encima de la otra, que se obtiene al exponer dos veces un mismo fragmento de película. La doble exposición es una técnica que se emplea a propósito en la cinematografía profesional para (1) mostrar los recuerdos, los pensamientos o los sueños de una persona mientras aparece en la pantalla; (2) crear fantasmas u otros efectos sobrenaturales en una imagen del mundo físico real; (3) comentar la escena principal mediante algún contraste o metáfora visual que se muestra al mismo tiempo que la escena; (4) sugerir un cambio en el tiempo mediante el encadenado de dos escenas. Exponer en dos ocasiones el mismo negativo daría lugar a un negativo sobreexpuesto, a no ser que en cada exposición se cerrara el diafragma. Sin embargo, la escena principal debe ser expuesta más de una vez. En la actualidad, este recurso no se emplea mucho, debido a que parece poco natural y a su mala utilización en el pasado.

■ **doble luz principal** Iluminación de una escena cuando dos sujetos o áreas reciben luz principal. Esta práctica se utiliza a veces en escenas de conversación en las que los personajes están separados. *Véase* **luz principal.**

■ **doble positivado** Hacer una copia compuesta a partir de dos negativos en un solo positivado. Este proceso se realiza en una positivadora óptica.

■ **doble tarifa de distribución** Dos tarifas distintas aplicadas a la distribución de una película, una por el distribuidor principal y otra por un subdistribuidor que suele ser contratado por el primero para que se encargue de la distribución de la película en un territorio o mercado específico. Esta práctica puede resultar muy costosa para la compañía de producción si el distribuidor principal no realiza algún tipo de descuento sobre las tarifas. *Véase* **distribución.**

■ **docudrama** Término empleado para referirse a cualquier dramatización que trata de ofrecer una recreación de personas y de acontecimientos reales. En este tipo de representación se emplean actores y a veces se alteran los hechos, pero se busca crear un efecto de autenticidad y de credibilidad.

■ **documental** Película que aborda la realidad en vez de una ficción, que trata de transmitir la realidad tal como es en vez de alguna versión ficticia de la misma. Esta clase de películas se ocupa de personas, lugares, acontecimientos o actividades reales. El propio acto de trasladar la realidad a soporte cinematográfico debe modificarla en cierto modo. El cineasta se ve obligado a seleccionar el material que la realidad le brinda, a darle forma, a configurarla, hasta el punto de que cabe hablar de los documentales en términos del grado de control que el documentalista impone sobre la realidad que registra. Sin embargo, todos los documentales tienen algo en común, su pretensión de transmitirnos un sentimiento, un sentido, una perspectiva de la realidad tal y como es de veras, aun cuando algunos cineastas empleen técnicas cinematográficas que resultan evidentes para conseguir ese objetivo o, incluso, escenas y líneas narrativas preconcebidas. Algunos documentales tienen el propósito de convencer al público de la justeza de una determinada visión sobre algún aspecto de la realidad, como las películas del New Deal realizadas por Pare Lorentz en los EE.UU. durante los años treinta. No obstante, cuando el adoctrinamiento distorsiona la realidad, la película se convierte en una obra propagandística. Otros documentales tratan fundamentalmente de mostrar y de explorar, de dar a conocer al público determinadas situaciones sociales u organismos oficiales, como las películas realizadas en Inglaterra por el grupo de John Grierson también en los años treinta.

El término «documental» fue acuñado por Grierson a partir de la palabra francesa *documentaire*, que significa «película de viajes», en su reseña de *Moana* (1926), de Robert Flaherty, publicada en el *New York Sun*. Grierson definió posteriormente la palabra como «un tratamiento creativo de la realidad». La World Union of Documentary definió el término en 1948 como una plasmación en película de «cualquier aspecto de la realidad interpretado mediante la filmación de hechos reales o mediante una reconstrucción sincera y justificable, que apela a la razón o a la emoción, con el propósito de estimular el deseo de conocimiento y de expandir el saber y la comprensión humanos, planteando honestamente problemas y proponiendo soluciones». Como el término «documental» abarca una enorme variedad de películas, los críticos y los cineastas han sugerido otras denominaciones. Richard Barsam defiende la utilización del término «película de no ficción» para referirse a estos trabajos, reservando «documental» para las películas que se ocupan de las opiniones tanto como de los hechos y que tratan de persuadir al público de la conveniencia de determinado punto de vista, y aplicando el de «película objetiva» a las obras que tratan fundamentalmente de hechos (en *Nonfiction Film*). Otros términos sugeridos han sido los de «documentales de propaganda», «documentales educativos», «documentales líricos» o «románticos», «documentales experimentales» o «de vanguardia» y, más específicamente, «noticieros» o «noticiarios», «películas de viajes» o *travelogues* y «películas de compilación».

Muchas de las *actualités* que los hermanos Lumière comenzaron a exhibir en 1896 eran una especie de documentales, que mostraban aspectos de la realidad sin pasarlos por el tamiz de la ficción. Pero el documental moderno comienza realmente con *Nanuk, el esquimal* (*Nanook of the North*, 1922). *Nanuk* sirvió como fuente de inspiración de una serie de películas sobre formas de vida distintas a la occidental, incluyendo *Hierba* (*Grass*, 1925) y *Chang* (*Chang*, 1927), dirigidas por Cooper y Schoedsack, y *Moana* (*Moana*, 1926) y *Hombres de Aran* (*Man of Aran*, 1934), realizadas por el propio Flaherty. Aunque Flaherty a veces planeara y escenificara sus filmes, éstos constituyen logros extraordinarios: centrándose en formas de vida muy distintas de la nuestra, logran que lo remoto nos resulte próximo mediante una gran sutileza artística en su selección de escenas, en el trabajo de cámara y en el montaje, e impregnando su evocación de culturas ajenas a la nuestra de una destacable poesía visual. En la Unión Soviética, Dziga Vertov consiguió algunos efectos remarcables en sus *montages* de noticieros para la serie *Kino-Pravda (Cine-Verdad)*, aplicando a finales de los años veinte sus técnicas cinematográficas a documentales sobre el progreso soviético. Aunque quizá no sean documentales en sentido estricto, cabe hacer mención de las películas de vanguardia

centradas en ciudades, denominadas «sinfonías de ciudad», realizadas en Europa durante los años veinte, como la película de Alberto Cavalcanti sobre París titulada *Rien que les Heures* (*Nada más que las horas,* 1926). Pero después de Flaherty y de Vertov, el siguiente nombre significativo en la historia del documental es el de John Grierson, a pesar de que él mismo dirigiera sólo uno, *The Drifters* (*Los pesqueros,* 1929), sobre los pescaderos escoceses. Grierson, primero como responsable de diversos departamentos estatales y posteriormente con el apoyo de la industria privada, lideró un movimiento que produjo unas 300 películas en el transcurso de la siguiente década. Las películas realizadas por este grupo instruyeron al público sobre la vida en Gran Bretaña, sobre los organismos oficiales y sobre los problemas sociales. Estas películas resultaban, por lo general, técnicamente excelentes, pero sus valores, más que estéticos o artísticos, eran educativos. Sin embargo, filmes como *Song of Ceylon* (*La canción de Ceilán,* 1935), dirigida y rodada por Basil Wright, consiguió un gran nivel artístico e hicieron que la realidad resultara al mismo tiempo inmediata y poética. También cabe destacar las películas realizadas en América durante la Gran Depresión y patrocinadas por el Gobierno, especialmente dos trabajos de Pare Lorentz, *The Plow that Broke the Plains* (*El arado que arrasó las llanuras,* 1936), sobre las tormentas de polvo que asolaron la región centro-sur de los EE.UU. en la década de los treinta, y *The River* (*El río,* 1937), sobre el valle del Mississippi y las autoridades del valle de Tennessee. La Segunda Guerra Mundial dio lugar a algunas excelentes películas documentales de carácter patriótico, como la inglesa *Fires were started* (*Han empezado los disparos,* 1943), de Humphrey Jennings, o la estadounidense *The Battle of San Pietro* (*La batalla de San Pietro,* 1944), de John Huston.

documental *Nanuk, el esquimal* (1922), de Robert Flaherty, quizá la más célebre película de no ficción jamás realizada.

Desde entonces, el desarrollo más significativo dentro del género documental ha sido el surgimiento del *cinéma-vérité* en Francia y del cine directo en América durante los años sesenta. Estos movimientos estuvieron influidos por las noticias y los documentales de televisión y moldeados por los nuevos equipos de filmación y grabación de sonido, portátiles y mucho más ligeros. Aunque el *cinéma-vérité* se distinguía del cine directo por su interés en las entrevistas inquisitivas, ambos movimientos buscaban conseguir autenticidad e inmediatez, una verdad y una franqueza jamás lograda por el cine. Los equipos portátiles permitían a los cineastas llegar hasta los sujetos de interés con un grado muy escaso de intrusión técnica. Su rechazo ante cualquier actitud o línea narrativa preconcebida, ante las técnicas de filmación o de montaje aparatosas, dio lugar a películas que a veces parecían hechas por aficionados, pero que, a menudo, parecían acercarse tanto a la verdad del ser humano como es posible en el cine. *Le Chagrin et la pitié* (*La pena y la piedad,* 1970), de Marcel Ophüls, fue una de las grandes películas que surgieron del *cinéma-vérité*, mientras que los trabajos de Frederick Wiseman constituyen notables ejemplos de cine directo. (*Véase* **cine directo** *y* ***cinéma-vérité***.) También resultan significativos documentales tan poderosos procedentes del Tercer Mundo como *La hora de los hornos* (1968), de Fernando Solanas y Octavio Getino, una confrontación de 260 minutos con los males políticos de Argentina y una llamada a las armas. A veces, un documental sirve como crónica histórica para la posteridad, logrando al mismo tiempo un documento tan emocionante y significativo que lleva al cine a otro nivel: *Shoah* (1985), de Claude Lanzmann, presentado en dos partes de 4 horas y media, deja constancia de los recuerdos de los supervivientes del Holocausto (tanto de las víctimas como de los verdugos) a través de una serie de entrevistas en la estela del *cinéma-vérité* que, con su fuerza y en su integridad, ofrece el cuadro más completo y abrumador sobre este terrible acontecimiento.

Aunque resulta difícil conseguir financiación para los documentales, debido a que rara vez se exhiben en salas comerciales y suelen realizarse para organizaciones, instituciones y público especializado, gran parte de estas películas resultan tan cercanas a la realidad, nos hacen ver el mundo que nos rodea con una claridad tan extraordinaria y logran involucrarnos hasta tal punto emocionalmente, que han llegado hasta el gran público. Es el caso de *Harlan County, U.S.A.* (*El condado de Harlan, en los EE.UU.*, 1976), de Barbara Kopple, un relato periodístico de una huelga de mineros y un conmovedor retrato de la dignidad humana, que ganó un Oscar en

1976. Hollywood, en general, no ha mostrado interés por el cine documental ni en términos de distribución ni de reconocimiento. El hecho de que películas como *Hoop Dreams* (*La canasta soñada*, 1994), dirigida por Steve James, Peter Gilbert y Frederick Marx, y *Crumb* (1994), dirigida por Terry Zwigoff, no obtuvieran una nominación a los Oscars en la categoría de mejor documental causó tal revuelo que la Academia de Hollywood se vio forzada a cambiar su normativa y a instituir un segundo comité nominador en Nueva York en adición al de Los Ángeles, a modificar el sistema de votación y a exigir que, a partir de 1997, las películas nominadas se proyectaran al menos durante una semana en una sala comercial de Los Ángeles o Nueva York. El clamor del público y la reacción de la Academia pueden ser indicios de la novedosa percepción por parte de la industria de que el cine documental constituye para cierto sector de espectadores una importante alternativa a las películas de ficción producidas en Hollywood. *Véase* **cine de propaganda.**

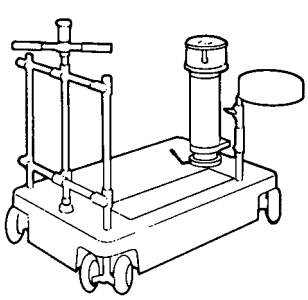
■ **documental de naturaleza** *Véase* **película de naturaleza.**

■ **documental de rock** Tipo de película de concierto que presenta una actuación de música rock y que emplea frecuentemente técnicas cinematográficas para crear en el público la sensación de estar en el concierto, al tiempo que efectúa algún tipo de alegato social sobre la música y la cultura que la produce. Por ejemplo, el documental de Albert y David Maysle, *Los Rolling Stones (Gimme Shelter)* (*Gimme Shelter*, 1970), reportaje cinematográfico sobre el tristemente célebre concierto ofrecido en Altamont por el grupo británico, que también incluye fragmentos de otras actuaciones suyas, constituye un notable documento sobre la sociedad y la cultura juvenil de aquella época. *Véase* **película de concierto.**

■ **documental teatral** Término usado en ocasiones en relación con un tipo de documental basado en la vida y en la gente real, pero que emplea algunas técnicas de las películas de ficción, como el diálogo, la trama, el clímax dramático y la escenificación o filmación repetida de las escenas. *The Quiet One* (*El callado*, 1949), de Sidney Meyers, la historia de un muchacho negro perturbado de Harlem, constituye un ejemplo notable de esta clase de filme. *Véase* **documental.**

■ **Dolby** Nombre comercial de una serie de sistemas de sonido creados por Ray Dolby y sus Dolby Laboratories, Inc. para casetes, radio FM, película y equipos de cine en casa. Dolby creó un sistema de grabación de sonido en la década de los setenta que reducía el sonido de fondo y dotaba de mayor fidelidad a la cinta magnética y a las pistas de sonido óptico sobre película. Esto se conseguía comprimiendo la gama de sonido durante la grabación y descodificando la señal mediante su expansión durante la reproducción a un nivel más alto que el nivel de ruido. Dolby también inventó un sistema estereofónico que funciona sobre película de 35 mm mediante dos canales ópticos que dan lugar a cuatro pistas de sonido diferentes para los altavoces situados a la izquierda, a la derecha y en el centro de la pantalla, y para los altavoces envolventes. En los últimos tiempos, la compañía ha comercializado el Dolby SR-D, uno de los diversos sistemas digitales que se utilizan actualmente que producen un sonido que supera a todo lo que hasta ahora se había podido escuchar en las salas de cine. El sistema Dolby digital dispone de seis canales alojados ópticamente entre las perforaciones de la película para los altavoces izquierdo, derecho y central situados detrás de la pantalla, para el sonido envolvente procedente de izquierda y de derecha y para el *subwoofer*. También cabe mencionar el Dolby Pro Logic, un sistema de sonido para equipos de cine en casa que reproduce el sonido estereofónico y envolvente que se escucha en las salas comerciales. *Véase* **sistema de cine en casa, sonido** y **sonido digital.**

■ ***dolly*** Plataforma móvil sobre ruedas que soporta la cámara, al operador y, a menudo, al ayudante de cámara, permitiendo que la cámara filme planos en movimiento en un área relativamente pequeña y sin ningún tipo de ruidos. La *dolly* es empujada o conducida por una persona llamada maquinista de *dolly*. Con frecuencia, este instrumento se desplaza sobre vías para lograr una mayor suavidad en el movimiento. La cámara va sujeta a una pluma que permite elevarla, bajarla, rotarla e inclinarla. Las *dollies* normales pueden moverse hacia adelante y hacia atrás, pero las *crab dollies* permiten además desplazamientos laterales. *Véase* **plano de *dolly*.**



dolly (crab)

■ ***dolly* adelante** Plano que se desplaza hacia el sujeto mediante la colocación de la cámara sobre un soporte con ruedas, generalmente una *dolly*.

■ ***dolly* atrás** Plano que se aleja del sujeto mediante la colocación de la cámara sobre un soporte con ruedas, generalmente una *dolly*.

■ ***dolly* portátil** *Dolly* de pequeñas dimensiones que puede plegarse hasta alcanzar el tamaño de una maleta y ser transportada con comodidad.

■ ***dollying*** Movimiento de la cámara durante la filmación de un plano sobre un soporte con ruedas, por lo general una *dolly*.

■ **dominante, contraste dominante** Imagen o elemento de la imagen dentro de una secuencia de *montage* que atrae la atención del espectador por su importante contraste en relación con otros elementos o imágenes. *Véase* **interés intrínseco** *y* **subsidiario.**

■ **dominio público** Cualquier obra de arte que no esté protegida por los derechos de autor y, por consiguiente, disponible para su uso sin el pago de derechos de autor o la necesidad de permiso. La cuestión del dominio público es importante cuando una película se basa en otra obra de arte o incorpora una obra como puede ser una canción, y muy importante con relación a su propia exhibición. *Véase* **derechos de autor.**

■ ***donut*** Pieza circular, por lo general hecha de goma, que se encaja alrededor del objetivo de la cámara para impedir que la luz penetre en el portafiltros por la juntura con el objetivo y evitar que el reflejo de la luz en los filtros produzca efectos de brillo en la cámara.

■ ***doorway dolly*** *Dolly* estrecha que puede pasar por el marco de las puertas (*doorways*, en inglés) normales.

■ ***dope sheet*** (1) Análisis de película virgen. (2) Parte de cámara. (3) Tabla en la que figuran las diferentes exposiciones de cada plano en fotografía de animación. (4) Tipo de parte de cámara que se emplea generalmente en la filmación de documentales y noticiarios cuando no existe un guion.

■ **dossier de prensa** Conjunto de material para publicitar y promocionar una película enviado por el distribuidor a un exhibidor, a una sala individual o a la prensa. Un «paquete» de este tipo contiene noticias e información relacionada con la producción, imágenes de la película y fotografías de las estrellas.

■ **dossier de prensa electrónico** Dossier de prensa grabado en cinta de vídeo preparado especialmente para la televisión. Este tipo de cintas pueden incluir un tráiler, fragmentos de la película, anécdotas de ella o el rodaje, anécdotas de las estrellas, como también sus biografías y otros materiales promocionales. Este tipo de dossier se llamaba al principio dossier de prensa en vídeo.

■ ***double broad*** Gran *flood* de 4.000 vatios con dos lámparas, que emite una luz amplia y difusa y que se emplea generalmente como luz de relleno. *Véase* **luz de relleno.**

■ ***double framing*** Proceso de copiar cada fotograma dos veces. Este copiado doble ralentiza la acción, pero produce un movimiento en la película que tiende a no ser rítmico. *Véase* ***skip framing*** *y* ***stretch framing.***

■ ***double-duping*** Trabajar con un negativo duplicado de segunda generación obtenido a partir de un contratipo previo. Esta práctica no resulta infrecuente en la filmación de efectos especiales, pero debería evitarse, debido a la pérdida de calidad de imagen.

■ ***double-up*** Exhibición de dos películas por el precio de una, pero generalmente sólo por un día. *Véase* ***combo engagement.***

■ ***double-up day*** Único día en el que un exhibidor cinematográfico proyecta conjuntamente una película nueva y la película que acaba su periodo de exhibición por el precio de una sola entrada. Esta práctica se realiza con la intención de aumentar los beneficios del día, así como para animar a futuros espectadores de la nueva película con los comentarios positivos por parte del público del día. *Véase* **programa doble.**

■ ***douser, dowser*** (1) Dispositivo que apaga el haz de un proyector, bien durante un relevo a otro proyector para la proyección del siguiente rollo de película, o para proteger la película y la ventanilla cuando el proyector está encendido pero no en funcionamiento. (2) Dispositivo de un proyector de haz concentrado que apaga inmediatamente el haz de luz.

■ ***downtime*** (1) Periodo en el que un aparato del equipamiento no funciona. (2) Periodo en el que se detiene el rodaje debido a algún aparato del equipamiento que no funciona correctamente.

■ **drama enlatado** Término aplicado en ocasiones a las primeras películas mudas, en cuanto muchas de ellas eran poco más que dramas teatrales abreviados y filmados.

■ **drama judicial** Aunque no lleguen a constituir un género cinematográfico, las películas que tratan sobre el desarrollo de un juicio resultan lo suficientemente frecuentes como para constituir una especie de subgénero, y se han convertido en parte fundamental del cine. A veces estos filmes se encuentran muy próximos al cine de detectives, con el abogado defensor haciendo el papel de investigador y tratando, fuera y dentro de la sala del tribunal, de demostrar la inocencia de su cliente y encontrar al verdadero culpable. Así sucede en películas como *El proceso Paradine* (*The Paradine Case*, 1948), de Alfred Hitchcock, y *Testigo de cargo* (*Witness for Prosecution*, 1957), de Billy Wilder, en el que ambas defendidas acaban revelándose, sin embargo, culpables. A veces, esta clase de películas ha retratado de un modo emocionante las virtudes del sistema judicial al probar la inocencia de supuestos culpables, como en *El justiciero* (*Boomerang*, 1947), de Elia Kazan, y en *Doce hombres sin piedad* (*Twelve Angry Men*, 1957), de Sidney Lumet. Los dramas judiciales han servido como medio de exploración de personajes apasionantes, tanto en el campo de los defendidos como en el de los abogados defensores, como en *La costilla de Adán* (*Adam's Rib*, 1949), de George Cukor, y *Anatomía de un asesinato* (*Anatomy of a Murder*, 1959), de Otto Preminger. Los juicios cinematográficos han permitido airear espinosos asuntos sociales de una forma conmovedora y educativa, como en *Matar a un ruiseñor* (*To Kill a Mockingbird*, 1962), de Robert Mulligan, y *Philadelphia* (1993). También cabe mencionar las películas de juicios militares, como *El motín del Caine* (*The Caine Mutiny*, 1954), de Edward Dmytryk, e *Historia de un soldado* (*A Soldier's Story*, 1984), dirigida por Norman Jewison. La lista es inagotable, y ni siquiera hemos tocado aquellas películas en las que la escena de un juicio lleva al drama en el que se inserta a su conclusión. Los juicios constituyen indudablemente una metáfora de la condición humana, una manera de tratar las luchas y conflictos de una forma sucinta e impactante. Los juicios son también un vehículo excelente para exponer las motivaciones de los personajes y del ser humano. Pero, sobre todo, son un medio directo y poderoso de crear dramatismo y suspense.

■ **drama social** (1) Película u obra de teatro que trata de los conflictos y las relaciones sociales entre personajes. *Casa de muñecas*, de Ibsen, sería un ejemplo de obra teatral adscribible a este rótulo, mientras que, en el terreno cinematográfico, una película como *Una mujer descasada* (*Un Unmarried Woman*, 1977), de Paul Mazursky, se encuadraría también en el mismo, a pesar de que el término no se emplea a menudo en relación con el cine. (2) Término empleado en ocasiones para referirse a las películas con conciencia social. *Véase* **película con conciencia social.**

■ **dramático** Que tiene la cualidad del drama; una obra con un gran conflicto y fuertes emociones.

■ **dramatización** Presentar en forma dramática un hecho real o alguna obra literaria, especialmente una novela.

■ **Dreamworks SKG** Nueva compañía cinematográfica y de entretenimiento anunciada en 1994 por el cineasta Steven Spielberg, el anteriormente presidente de los estudios cinematográficos de Walt Disney Jeffrey Katzenberg y el empresario de la industria discográfica David Geffen. El estudio se centrará en películas, animación, programas de televisión, discos y medios de comunicación interactivos. En 1995, el grupo anunció que construiría el primer solar de estudio que se creaba desde hacía medio siglo, que ocuparía más de 400.000 metros cuadrados al norte del aeropuerto de Los Ángeles, en unos terrenos que incluyen el lugar donde Howard Hugues creó su famoso avión Spruce Goose (seis de los 15 nuevos estudios de sonido se construirán en el hangar). El estudio estará completamente cableado con fibra óptica e incluirá la tecnología informática más avanzada. De los 2.000 millones de dólares que había reunido la compañía a finales de 1995, los 100 millones iniciales procedían de los tres fundadores.

■ ***dropout*** Ausencia repentina de sonido en una banda de sonido, a veces intencionada y a veces producto de un error de funcionamiento durante las etapas de grabación o mezcla. Los *dropouts* intencionados pueden deberse a la colocación de cola *leader* en blanco en la banda de sonido hasta que se la pueda reemplazar por el sonido deseado.

■ ***dry end*** Último sector de la máquina de procesado, que contiene la secadora.

■ ***dry lab*** Laboratorio que positiva película pero que no la procesa. Estos laboratorios a veces resultan convenientes para el etalonaje de una película (es decir, la realización de cambios en la densidad y el color) y a veces también son capaces de producir una gran cantidad de copias de distribución. *Véase* **laboratorio.**

■ **DSS** (1) Iniciales que corresponden a Digital Satellite System, un procedimiento para transmitir ví-

deo a hogares mediante una antena parabólica que capta señales digitales procedentes de un satélite en el cielo. En los dos primeros años, el sistema, que puede transmitir más de 200 canales a un hogar, ha sido responsable de la venta de aproximadamente dos millones de antenas parabólicas. Las señales digitales se transforman para su visionado en televisores estándar mediante un descodificador colocado encima del televisor. Aunque la imagen no tiene tanta resolución como la que se conseguirá con la televisión de alta definición totalmente digital, es, no obstante, superior a las imágenes de la emisión estándar y por cable porque la transmisión digital impide cualquier deterioro en la señal. *Véase* **digital, HDTV** *y* **televisión.**

■ **Du Art Film and Laboratories** Organización dedicada al procesado de película de 16 mm y de 35 mm, fundada en 1922 y establecida en Nueva York. La compañía ha prestado sobre todo sus servicios a cineastas independientes. Du Art emplea tecnología informática avanzada para el procesado, la transferencia de formato de película a formato de vídeo, el ajuste de continuidad del negativo y la ampliación de película de 16 mm y de Súper 16 a 35 mm.

■ ***dubber*** (1) Unidad de reproducción de sonido para película magnética que se utiliza en conjunción con otras unidades del mismo tipo para mezclar la banda de sonido definitiva. (2) El término se utiliza a veces para designar una grabadora de película magnética.

■ ***dub-in*** Grabar sonido, especialmente diálogo, para una película que ya ha sido rodada. *Véase* **doblar.**

■ **Dufaycolor** Sistema de color aditivo, de origen francés y desarrollado durante los años treinta, que utilizaba un mosaico de diminutos elementos de filtrado rojos, azules y verdes entre el soporte y la emulsión de la película a través del cual la película primero se filmaba y luego se proyectaba después de haber sido positivada mediante un método para película reversible. Debido a que la pantalla de color filtraba demasiada luz en la proyección, el sistema se descartó. *Véase* **síntesis aditiva.**

■ ***dummy*** Una de las máquinas reproductoras que envían a la consola de mezclas la señal de una bobina con una banda de sonido individual para hacer una mezcla compuesta o definitiva para una película. *Véase* **estudio de doblaje** *y* **mezcla.**

■ ***dummy room, machine room*** Sala aparte con las diversas máquinas reproductoras que envían las señales de las bandas de sonido individuales a la consola de mezclas del estudio de doblaje para hacer una mezcla compuesta o definitiva para una película. *Véase* **estudio de doblaje** *y* **mezcla.**

■ **duplicación de alta velocidad** Duplicar sonido en una cinta que está grabando a una velocidad mayor que la de la cinta original.

■ **duplicación de imagen** *Véase* **multiimagen** *y* **pantalla partida.**

■ **duplicado a una sola luz** Duplicado negativo que contiene todos los cambios de iluminación, de manera que cualquier copia positiva que se haga a partir de él puede ser expuesta a un solo nivel de iluminación. *Véase* **etalonaje** *y* **positivo a una sola luz.**

■ **duplicado sonoro** Sonido regrabado desde otra cinta o película.

■ **duplicado sucio, duplicado de montaje** Copia en blanco y negro de una película, realizada normalmente a partir de un copión montado, que se emplea para la mezcla de sonido o simplemente como una copia de apoyo en la que el color o la calidad de la imagen no resultan relevantes.

■ **dura** (1) Dícese del contraste extremado en la imagen. (2) Dícese de la iluminación que crea objetos y sombras claramente definidos con un alto grado de contraste, en oposición a la iluminación suave.

■ **duración** Tiempo de proyección de una película en un proyector a velocidad normal. La mayoría de los largometrajes duran entre 90 y 120, aunque no es raro encontrar películas más largas. Las primeras películas realizadas en los tiempos del cine mudo ocupaban de medio rollo a dos rollos, es decir, duraban entre 7 y 30 minutos. Los largometrajes mudos ocupaban cinco rollos, y duraban, por lo menos, 70 minutos. Los filmes sonoros, en los que cada rollo se proyecta a una velocidad de 24 fotogramas por segundo y dura unos 10 minutos, duraban aproximadamente 90 minutos en el caso de la película principal y 70 en el de la película de acompañamiento. *Véase* **largometraje, película muda** (3)**, programa doble** *y* **rollo**.

■ **duración total** Duración total de una película, normalmente designada por el número de minutos. Las duraciones totales de una película pueden variar, ya que frecuentemente las películas se acortan en sus distintos estrenos o cuando se utilizan para la emisión televisiva. A veces el produc-

tor acorta la duración del montaje del director para su estreno inicial. Las películas restauradas tienen la misma duración total que cuando se estrenaron por primera vez o la que corresponde a la forma como el director quería estrenarlas. *Véase* **montaje del director.**

■ ***dutchman*** Franja de lona que se sujeta sobre los huecos que hay entre los bastidores y que se pinta como parte del decorado.

■ **DVD** Al principio las iniciales correspondían a vídeo disco digital *(digital video disc)*, pero ahora representan a disco versátil digital *(digital versatile disc)*, para sugerir la incorporación tanto de música como de programación informática junto con las imágenes en este último sistema de reproducción tecnológica. El DVD tiene el mismo tamaño tanto de un disco compacto de audio como de un CD-ROM. Al igual que ellos, utiliza la codificación digital, es decir, la grabación electrónica de información mediante un sistema numérico de ceros y unos (apagados y encendidos), que es leído por un láser. La tecnología del disco versátil digital está basada en un formato de alta capacidad de almacenamiento desarrollado por Toshiba y de un procedimiento de almacenamiento desarrollado tanto por Sony y Philips en sistemas que competían entre ellos, un infrecuente ejemplo de cooperación entre corporaciones que IBM estimuló. Este nuevo tipo de disco tiene capacidad para almacenar una película de 133 minutos y siete veces la información que puede almacenar un CD-ROM. Tanto el sonido como la imagen superan en calidad a los que ofrecen las anteriores tecnologías porque al sistema de reproducción se le suministra 10 veces la cantidad de información que las que recuperaban los aparatos digitales de imagen y sonido hasta el momento. Aunque en un principio el aparato no tenía la capacidad de grabar sonido e imagen, en los últimos tiempos se han desarrollado y comercializado grabadoras que tienden a sustituir tanto los sistemas de grabadoras de videocasetes como los sistemas de CD-ROM. En los últimos tiempos también se ha estudiado el nuevo disco DVD como un posible sustituto de los CDs en la grabación de música. Es muy probable que la gran capacidad del sistema se utilice para mejorar la calidad de la música grabando frecuencias más altas y un mayor rango entre los sonidos más altos y más bajos, y no para disponer de un mayor tiempo de grabación. *Véase* **digital**.

■ **DVTR (*digital videotape recorder*, «magnetoscopio digital»)** *Véase* **grabador de cinta de vídeo.**

■ **Dykstraflex** Sistema del control del movimiento diseñado por John Dykstra y otros en Industrial Light and Magic para *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977). El Dykstraflex se considera el modelo para los futuros sistemas de este tipo. *Véase* **control del movimiento.**

■ **Dynamation** Técnica de unir, mediante máscara, acción real y animación por *stop-motion*, desarrollada primero por Ray Harryhausen para su trabajo en *Simbad y la princesa* (*The Seventh Voyage of Sinbad*, 1958), dirigida por Nathan Juran, y utilizada por él en películas posteriores, como en *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, 1981), dirigida por Desmond Davis. Esta técnica dimensional incluía el montaje de maquetas en lugares reales y la utilización de pantalla partida para la acción real y la animación. *Véase* **animación.**

E

■ **Eastman Color** Película integral de color de tres capas muy usada en la realización de películas en los EE.UU. y en Europa Occidental. Introducida en 1952, la película era comparable en calidad y menos difícil y costosa de utilizar que el procedimiento Technicolor de tres tiras de película, y se consideró superior a la película *monopack* de Technicolor. La película virgen de este sistema ha ido mejorando notablemente con los años y hoy en día es un medio flexible y preciso para la captación del color. La película virgen número 5245 de la serie EXR de película negativa en color de 35 mm Eastman, de grano muy fino, se utiliza mucho actualmente en la producción cinematográfica para el rodaje con luz-día; la número 5293 se utiliza para rodaje en interiores y nocturno y la 5298 también para estas modalidades de rodaje, pero es más rápida, con lo que responde mejor a una iluminación menor. A finales de los ochenta, Eastman Color presentó su emulsión de grano T con cristales de plata, que hacía posible una película más rápida con mucho menos grano y que captaba mejor la luz, al mismo tiempo que reducía su dispersión. En 1989 la compañía presentaba sus números Keycode junto con un código de barras legible por una máquina en la película para facilitar el montaje, el ajuste de continuidad y la transferencia a vídeo. Eastman Kodak está introduciendo actualmente sus Kodak Vision Color Negative Films (en latas doradas), que presentan granos T más finos y una nueva reacción química para crear imágenes más nítidas con un nivel de dispersión lumínica aún menor: la 320T, que sustituye a la película EXR 5287, ofrece una imagen de bajo contraste con un matiz desgastado o pastel, mientras que la 500T, que sustituye a la 5298, crea una imagen nítida de alto contraste con una buena saturación. *Véase* **grano, KeyKode** *y* **película de color.**

■ **Eastman Kodak** El más grande y más importante fabricante de película virgen del mundo, con sede y fábricas en Rochester, Nueva York. La compañía la fundó George Eastman en 1880, que presentó el primer rollo de película transparente para la cámara en 1889. Kodak fabrica cámaras, proyectores y todo tipo de equipos para la realización cinematográfica, pero su película virgen es su producto más importante y más utilizado internacionalmente: casi todos los sistemas de procesado están diseñados para este tipo de película virgen. La compañía recientemente cambió el nombre a su Motion Picture and Television Imaging Division, rebautizándola como Professional Motion Imaging Division (la cual posteriormente pasó a formar parte de Entertainment Imaging), para reconocer su trabajo en las nuevas tecnologías cinematográficas y digitales para la imagen en movimiento en el cine, el vídeo y los medios de comunicación interactivos.

■ **Éclair** Nombre de marca de las cámaras fabricadas por la empresa francesa Éclair International Diffusion. La Éclair Camiflex 35 es una cámara extremadamente precisa, ligera y portátil con un sistema de visor réflex y un mecanismo de arrastre en el chasis que permite el cambio inmediato del mismo ya que la película puede enhebrarse previamente. La empresa fabrica la Camiflex 16/35 (conocida también como la Camerette o la

CM-3), que utiliza tanto película de 16 como de 35 mm, y la Éclair ACL de 16 mm, que pesa menos de 3,5 kg.

■ **ecualización** Ajuste de la respuesta de frecuencia de una señal mediante ecualizadores para mejorar la relación señal/ruido, generalmente efectuado en el proceso de regrabación y al mezclar la banda de sonido compuesta definitiva, aunque a veces también se emplea en la fase de grabación. Este proceso es importante para mejorar la calidad del sonido y también para hacer cambios en los graves y los agudos y para alterar la relación entre las diversas frecuencias. También se le denomina filtrado. *Véase* **curva de ecualización de reproducción.**

■ **ecualizador** Dispositivo que se inserta en sistemas de grabación, regrabación y mezcla para ajustar la frecuencia de respuesta, con el fin de mejorar la relación señal/ruido, ajustar los graves y los agudos y subrayar o atenuar las relaciones entre las distintas frecuencias.

■ **ecualizar, filtrar** (1) Ajustar el tono y la calidad del sonido en cualquier momento de los procesos de grabación, regrabación o mezcla. (2) Ajustar el tono y la calidad de sonido en cualquier momento de la grabación, regrabación, o mezcla específicamente con la ayuda de un ecualizador. *Véase* **curva de ecualización de reproducción** *y* **ecualizador.**

■ ***edgewax*** Sustancia lubricante que se aplica a los bordes de la cara de la emulsión de las copias de exhibición para permitir un paso fluido por el proyector.

■ **edición lineal** El término normalmente se aplica a la edición en vídeo y deriva del hecho de que el uso de la cinta de vídeo exige que uno tenga que trasladarse secuencialmente a través de toda la acción y a veces cambiar de cinta para encontrar la escena que desea para hacer una edición. Pueden utilizarse varias cintas fuente, en varios magnetoscopios reproductores, con un solo magnetoscopio grabador que ensamble la copia editada. La copia máster editada definitiva se hace según la lista de decisiones de edición (EDL) generada por el proceso de edición original. Algunos sistemas de edición lineal utilizan un procedimiento *A/B roll* para hacer encadenados o cortinillas. En la edición no lineal, la digitalización de la imagen y el sonido y su almacenamiento en discos duros permite el acceso instantáneo a cualquier escena sin necesidad de tener que manipular toda una cinta o varias cintas. Los términos «lineal» y «no lineal» se han utilizado con relación a la edición sólo desde finales de los ochenta, cuando el desarrollo de la edición digital comenzó a marcar la diferencia entre los dos procedimientos. *Véase* **analógico, edición no lineal** *y* **montaje.**

■ **edición no lineal** Montaje electrónico y digital que permite un «acceso aleatorio» a cualquier escena, en cualquier orden, sin tener que moverse a través de la película secuencialmente, y que también permite probar numerosos montajes y secuencias, a veces viendo dos simultáneamente en la pantalla, antes de comprometerse con una sola versión. La edición no lineal es el último avance en el ámbito del montaje cinematográfico y se está utilizando cada vez en más películas porque es un método más flexible, más barato y más seguro que el montaje tradicional con una consola de montaje horizontal. Mientras que puede utilizarse todavía el montaje tradicional en consola de montaje horizontal para crear los copiones y los cortes primarios para seguir el rodaje durante la producción, la edición no lineal también se utiliza para preparar listas de corte y un copión montado de vídeo para esta fase preliminar de montaje en película. Actualmente la edición no lineal es muy popular para montar la película en su totalidad y para crear una lista de corte del negativo con el fin de realizar el ajuste de continuidad del negativo o para hacer un copión montado a semejanza del cual se pueda cortar el negativo. Prácticamente se pueden transformar a información digital y almacenar en discos duros una cantidad ilimitada de horas de imagen y sonido de una película mediante un telecine. La película puede recuperarse en pantalla a 24 fotogramas por segundo, mientras que la imagen y el sonido se sincronizan mediante los números de borde o un código de tiempo quemado en la película. Se pueden probar y realizar visionados previos de fundidos, encadenados, cortinillas y efectos de pantalla azul. La imagen y el sonido pueden alterarse, manipularse y probarse en una «grabación virtual», lo que significa que el montador no está grabando realmente sobre una cinta, sino elaborando una lista de decisiones de edición; el procedimiento se llama edición *off-line* y el resultado es generalmente una lista de decisiones de edición (EDL) o una lista de corte del negativo. También se utiliza el término «montaje no destructivo» para describir este tipo de edición digital, ya que no se utiliza el material original, y, por lo tanto, éste no puede quedar afectado, y porque la imagen y el sonido se pueden recuperar en cualquier momento en su forma grabada originalmente. La EDL se utiliza para realizar un máster de vídeo editado en el caso del vídeo, aunque algunos sistemas no lineales tienen suficien-

te memoria y capacidad de almacenamiento para avanzar hasta la siguiente fase de la edición no lineal y producir una cinta digital máster. La lista de corte del negativo se utiliza para realizar el ajuste de continuidad del negativo original de la película o, a veces, para ensamblar primero un copión montado. Los sistemas no lineales, como el Eddiflex, fueron introducidos a mediados de los ochenta y utilizaban una gran cantidad de magnetoscopios, haciendo posible que los aparatos individuales reprodujeran planos diferentes en cualquier orden para realizar una edición no lineal (aunque no permitiendo un acceso aleatorio total, ya que cada cinta seguía teniendo que pasarse secuencialmente). Los aparatos no lineales de acceso aleatorio que digitalizaban tanto el sonido como la imagen comenzaron a utilizarse para el trabajo de posproducción en televisión y pronto se introdujeron en la industria cinematográfica. El Avid Media Composer se introdujo en 1989 y desde ese momento ha evolucionado hasta formar una serie de sistemas de edición no lineal que se han convertido en elementos básicos en las industrias del vídeo y el cine. El Avid Media Composer 8000 permite hacer edición *off-line*, *on-line* y cinematográfica, mientras que el Avid Film Composer está diseñado primordialmente para el montaje cinematográfico. También se utiliza mucho para el cine el sistema de edición Lightworks Offline. Los términos de edición lineal y edición no lineal se han utilizado sólo desde finales de los años ochenta, cuando la repentina aparición de la edición digital hizo evidente la diferencia entre los dos procedimientos. *Véase* **Avid Media Composer.**

■ **edición *off-line*** Tanto en edición de vídeo como en edición digital, lineal y no lineal, el trabajo preliminar de elaborar una lista de decisiones de edición (EDL) para crear el máster de vídeo editado, o, en el caso de que se trate de película cinematográfica, una lista de corte del negativo para realizar el ajuste de continuidad del negativo. A veces se realiza un corte primario en cinta de vídeo a partir de una edición lineal *off-line* de vídeo. La edición *on-line* consiste en realizar el máster de vídeo editado o transferir la obra editada digitalmente a película. *Véase* **edición lineal** *y* **edición no lineal.**

■ **edición *on-line*** Tanto en edición de vídeo como en edición digital, realizar el máster de vídeo editado o, en edición digital, transferir la obra acabada a película. Cuando se hace el máster de vídeo, se utiliza el código de tiempo de la lista de decisiones de edición (EDL) o el corte primario para dar forma a las diversas escenas y también para disponerlas en el orden adecuado. También se pueden hacer correcciones de iluminación y color, y se pueden añadir gráficos, efectos especiales y sonido. La obra editada digitalmente se transfiere a película mediante una grabadora para película. *Véase* **consola de edición, edición *off-line*** *y* **grabadora para película.**

■ **Edison Company** Empresa pionera del cine que, bajo la dirección de Thomas Alva Edison y mediante los logros de W. K. L. Dickson, por primera vez filmó cortometrajes con el kinetógrafo y los exhibió al público mediante una máquina de visionado individual llamada kinetoscopio desde 1893. Dickson realizó estas películas, en las que no había ningún tipo de montaje, en un cobertizo pintado de negro llamado Black Maria, situado en West Orange, Nueva Jersey, cerca de los Edison Laboratories, el cual está considerado como el primer estudio de cine. Estas películas duraban aproximadamente 30 segundos y trataban todo tipo de temas, incluyéndose bailarines, personalidades famosas y animales de circo. Las más famosas fueron *The Sneeze* (*El estornudo*, 1891) y *The Kiss* (*El beso*, 1896), ambas de Fred Ott. Un importante logro técnico fue el uso de película de 35 mm con cuatro perforaciones en cada lado para un registro preciso, que se convertiría en el estándar de toda la industria cinematográfica. No obstante, cuando por fin comprendió que el futuro estaba en la proyección de películas en una pantalla frente a un público, Edison fabricó y distribuyó el vitascopio, un proyector desarrollado por Thomas Armat y C. Francis Jenkins. La primera exhibición pública de películas con el vitascopio tuvo lugar en Nueva York el 23 de abril de 1896 en un teatro de variedades, el Koster and Bial's Music Hall. Las películas de Edison, al igual que las de las empresas competidoras, se exhibieron en un principio como parte de espectáculos de variedades, pero pronto empezaron a exhibirse separadamente en pequeñas salas. En 1900 entró a trabajar para la Edison Company y tres años más tarde estrenó sus dos cortometrajes más famosos: *The Life of and American Fireman* (*Vida de un bombero americano*, 1903) y *The Great Train Robbery* (*El gran asalto al tren*, 1903).

La demanda de proyectores y películas hizo que muchos competidores entraran en el mercado, y en 1908 la Edison Company, sus seis competidores más importantes en los EE.UU. y las empresas Méliès y Pathé de Francia formaron la Motion Picture Patents Company, con la intención de controlar la fabricación y el alquiler de todos los equipos cinematográficos y la producción, distribución y exhibición de todas las películas. Pero los independientes emergentes, resistiendo al acoso e incluso a la violencia, finalmente derrotaron a este *trust*, que

los tribunales declararon ilegal en 1917. La compañía cinematográfica de Edison había entrado en declive hacía ya tiempo debido a la competencia y también a su propia resistencia a producir largometrajes de ficción. Tras la derrota del *trust*, realizó algunos largometrajes de ficción, pero finalmente dejó la producción por completo y vendió su estudio en 1918. *Véase* **kinetógrafo.**

Edison Company El histórico estornudo de Fred Ott, filmado en 1891 para la máquina de visionado individual de Edison, el kinetoscopio.

■ **editor de historias** Individuo que trabaja en el departamento de historias, encargado de decidir sobre la sinopsis y la evaluación de un guion o de otro material entregadas por el analista de historias, para remitirlas o no a un productor ejecutivo que sopesa definitivamente la posibilidad de hacer una película a partir de dicha fuente. Una vez aceptado el proyecto, el editor de historias mantendrá una o más discusiones sobre el guion con el guionista, aconsejándole en la escritura o revisión del mismo. En una etapa posterior, posiblemente intervendrá también en las reuniones llevadas a cabo por el guionista, el director y el productor. *Véase* **departamento de historias.**

■ **editor de imagen** Componente de *hardware* que mejora la calidad de una imagen en un sistema de vídeo o digital. *Véase* **retoque de imágenes.**

■ **editor de sonido** Persona que coloca la banda o bandas de sonido en relación correcta respecto a la imagen durante el montaje.

■ **efecto Callier** Efecto de dispersión de la luz al pasar a través de sistemas ópticos.

■ **efecto de ondulación** Efecto de temblor en la imagen realizado filmando a través de un fragmento de cristal ondulante en movimiento, por ejemplo, al comienzo de un sueño o de un paisaje visto a través de un calor intenso.

■ **efecto de proximidad** Incremento del registro grave de un sonido, debido a que sus frecuencias bajas son recogidas por un micrófono direccional.

■ **efecto estroboscópico** Efecto aparentemente desconectado y espasmódico entre las imágenes del mismo objeto en la pantalla. Este efecto es perceptible en ocasiones cuando la cámara describe una panorámica demasiado rápida a lo largo de objetos estáticos o el sujeto se mueve demasiado rápido delante de una cámara estática, pero en ninguno de los dos casos lo suficientemente rápido como para difuminar la imagen. En el primer caso, por ejemplo, unas columnas o las estacas de una valla parecerán parpadear y saltar. En el segundo, una rueda que gira puede que incluso parezca estar moviéndose hacia atrás. Hay varias teorías que explican este fenómeno; una de ellas afirma que este efecto se produce al desplazarse una imagen tan rápidamente de un fotograma a otro que no puede registrarse en ciertas células de la vista debido al ángulo de la retina del ojo; otra sostiene que los intervalos entre las exposiciones, que constituyen la mitad de cada segundo cuando se bloquea la proyección de la imagen, producen un desplazamiento de un objeto en rápido movimiento lo suficientemente significativo como para producir la ilusión de continuidad; por ejemplo, si la imagen de una rueda que gira se filma con los radios en una posición ligeramente retrasada en cada fotograma, y las posiciones intermedias de la misma en posición adelantada han quedado tapadas, la rueda parecerá incluso estar girando hacia atrás en la imagen proyectada. Puede evitarse el fenómeno del *skipping* reduciendo la velocidad del movimiento de la cámara o del sujeto, abriendo el obturador de la cámara, aumentando la velocidad de éste, o reduciendo el brillo de la pantalla.

■ **efecto fantasma** (1) Creación de una imagen fantasmal mediante cualquiera de los medios apuntados en **imagen fantasma.** (2) En los musicales, práctica de doblar a un intérprete con la voz de otro cantante. El término tiene su origen en el hecho de que, frecuentemente, se descubre el doblaje y también el nombre del cantante. Las grabaciones de bandas sonoras se convirtieron en un negocio lucrativo en los primeros años de la década de los cincuenta e hicieron más difícil esta práctica.

■ **efecto Kuleshov** Significado e impacto emocional derivados del acto de poner en relación y yuxtaponer planos individuales en un contexto que existe sólo a partir del propio montaje y que no es inherente a ninguno de los fragmentos individuales de película. Éste es el concepto básico del *montage* desarrollado por Kuleshov y sus estudiantes en la Escuela Estatal de Cine de Moscú en los primeros años de la década de los veinte. *Véase* **Taller Kuleshov.**

■ **efecto telescópico** (1) *Véase* **distorsión de teleobjetivo.** (2) Distorsión de espacio y movimiento provocada por un objetivo de una distancia focal bien mayor o bien menor que la normal; en el caso de objetivos del primer tipo, los objetos lejanos se mantienen relativamente grandes y se comprime la profundidad entre planos de forma que una figura que corre acercándose o alejándose de la cámara cambiará de tamaño muy lentamente en la pantalla y parecerá que apenas se mueve; en el caso de objetivos del segundo tipo, los objetos lejanos son relativamente pequeños y se extiende el espacio de forma que una figura parecerá extremadamente grande hacia la parte frontal de la pantalla y parecerá alejarse o acercarse con una excesiva rapidez de la cámara.

■ **efectos** En general, el término se refiere a cualquier elemento ilusorio o artificial que es parte natural de la escena pero que se añade mediante algún procedimiento técnico. El término se emplea más específicamente de las siguientes maneras: (1) efectos de transición que se realizan en la película, normalmente mediante el uso de una positivadora óptica, tales como encadenados, fundidos o cortinillas; (2) efectos especiales de tipo mecánico, producidos delante de la cámara, como balas o proyectiles que explotan durante una batalla, o esas luces electrónicas parpadeantes del laboratorio del científico loco en una película de terror; los que se obtienen mediante procedimientos fotográficos especiales, como el procedimiento de máscara móvil y los que se obtienen digitalmente; (3) sonidos que se añaden tras el rodaje de una acción, por ejemplo, disparos, una tormenta o pasos. *Véase* **efectos especiales.**

■ **efectos de animación** Animación que no pertenece directamente a los personajes, por ejemplo, una explosión, fuego, o una tormenta lograda mediante técnicas de animación. *Véase* **animación.**

■ **efectos de cámara** Efectos especiales hechos en la propia cámara durante el rodaje, a diferencia de los que se realizan en una copiadora óptica o en una máquina de procesado. Estos efectos incluyen cámara rápida, cámara lenta y marcha atrás; distorsión de la imagen mediante filtros, aplicación de vaselina al objetivo, o espejos; rodaje en noche americana y doble exposición o exposición múltiple. Transiciones temporales como los encadenados pueden realizarse rodando una escena, rebobinando parcialmente la película y comenzando entonces el rodaje de la siguiente escena y los fundidos, cerrando gradualmente el obturador al final de una escena y abriéndolo gradualmente al comienzo de la siguiente. Estas transiciones se realizaban de esta forma en los primeros rodajes de películas, pero actualmente se realizan, de forma más segura y precisa, mediante el copiado óptico. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **efectos de laboratorio** Efectos especiales realizados en el laboratorio mediante el procesado y el copiado de la película. El término distingue este tipo de efectos de aquéllos realizados delante de la cámara (es decir, los efectos mecánicos), en la cámara (es decir, los efectos de cámara) o en un ordenador (es decir, los efectos digitales). *Véase* **efectos especiales.**

■ **efectos de maquillaje** El término sugiere los progresos notables en la creación de apariencias inusuales y transformaciones de personajes, tanto vivos como muertos, y de otros animales extraños que se han logrado en el cine en los últimos años. Al mismo tiempo que se apoyan en técnicas tradicionales de maquillaje, estos efectos se logran mediante avanzados métodos de protésica y por medio de las demás nuevas técnicas mencionadas en el epígrafe maquillaje. *Véase* **maquillaje.**

■ **efectos de maquillaje mecánicos** *Véase* **maquillaje.**

■ **efectos de nieve** Apariencia de nieve en una escena creada por medios artificiales tales como sal gema en el suelo, virutas de plástico o plumas cortadas voladas por un ventilador, yeso para nieve abundante y sal normal en las ropas de los personajes.

■ **efectos de sonido, efectos sala** Sonido de una película que no pertenece ni al diálogo, ni a la voz en *off*, ni a la música, y que se añade normalmente en el proceso de posproducción. Los efectos de sonido se combinan con frecuencia en una banda E (efectos), que después se combina con las bandas M (música) y D (diálogos). La grabación del sonido ambiental normal resulta difícil de controlar y de registrar con fidelidad. Los efectos de sonido pueden crear lo que parece el sonido propio de un lugar de manera que esos ruidos contribuyan también al impacto dramático de la escena. Puede introducirse sonidos sincronizados con las acciones de los personajes de una forma precisa e impactante. Los archivos de efectos sonoros, que pueden ser independientes del estudio o formar parte de él, disponen de un gran número de cintas, discos y bandas ópticas que incluyen una inmensa variedad de ruidos, desde disparos de armas de fuego, explosiones de bombas y clamores de guerra hasta el murmullo de los árboles, el azote del viento y las tormentas atronadoras de los grandes espacios abiertos. Aunque algunos ruidos se registran específicamente para una película concreta, algunos estudios disponen de sofisticadas consolas de efectos de sonido en las que se almacena una cantidad inmensa de sonidos que pueden añadirse directamente a la banda de efectos. En la actualidad, se dispone de efectos de sonido y de sistemas de montaje de sonido informatizados; los más avanzados emplean además sonido digital. Dichos sistemas permiten una manipulación creativa y sencilla de sonidos programados e innumerables regrabaciones sin pérdida de calidad. Los instrumentos electrónicos, especialmente el sintetizador, han inaugurado en los últimos años una nueva área en el campo de los efectos sonoros cinematográficos. Los responsables de los efectos de sonido, especialmente el de los movimientos corporales, se denominan artistas Foley, caminantes Foley o mezcladores Foley en homenaje a Jack Foley, el creador del sistema moderno para producir esos efectos sonoros para el cine. El montador de sonido o montador de efectos de sonido es el individuo responsable del ensamblaje y la mezcla de todos estos sonidos. *Véase* **sonido.**

■ **efectos digitales, cinematografía de efectos digitales** El último avance en la cinematografía de efectos especiales, que está expandiendo las posibilidades de creación de imágenes del cine de forma revolucionaria. El término «digital» se refiere a un sistema electrónico computerizado para almacenar información que se basa en un proceso de reducir los elementos de la imagen a un código binario de ceros y unos (apagados y encendidos). Al principio los ordenadores sólo se utilizaban, en el trabajo de efectos especiales, para los sistemas de control del movimiento, y en la actualidad se utilizan extensamente en la creación de animación para largometrajes de dibujos animados, pero el término «efectos digitales» se aplica de forma más específica a la creación de imágenes o de elementos de la imagen que parecen pertenecer a la realidad pero que no se podrían obtener sin el uso del ordenador y del sistema digital. La creación de imágenes por ordenador permite un grado enorme de flexibilidad e innovación al mismo tiempo que ahorra grandes cantidades de dinero. No cabe duda de que la empresa líder en este sector ha sido Industrial Light and Magic (ILM), creada por George Lucas en 1975 para sus películas de la saga de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977). Las imágenes de película cinematográfica o de dibujos se introducen electrónicamente mediante escaneado en un ordenador, donde se almacenan en forma de cifras binarias. Estas imágenes se pueden convertir en imágenes de vídeo en un monitor. A través de programas de procesamiento de imagen, de dibujo, o de *morphing*, los elementos de la imagen pueden alterarse, modificarse, o desarrollarse añadiéndoles nuevos elementos. La composición digital puede unir elementos procedentes de imágenes distintas, combinando un fondo generado por ordenador con personas filmadas o dibujadas, por ejemplo. Después, la imagen compuesta se registra en película mediante un tubo de rayos catódicos o tecnología láser. Los efectos digitales también pueden corregir imágenes, eliminando objetos no deseados o cables utilizados en una escena de acción de especialistas, o incluso corregir defectos en imágenes compuestas realizadas con una positivadora óptica. Los efectos digitales pueden unir el pasado con el presente combinando elementos de distintas películas, incluyendo imágenes de personalidades famosas muertas con actores reales. La tecnología está avanzando tan rápidamente que podemos esperar ver películas compuestas enteramente por decorados y nuevas imágenes creadas de intérpretes fallecidos creadas por el ordenador, un proceso que da un nuevo significado a la palabra «inmortalidad». *Véase* **animación por ordenador, control del movimiento** *y* **efectos especiales.**

■ **efectos digitales de vídeo (DVE)** Efectos especiales y gráficos realizados en una imagen de vídeo mediante un sistema informático de codificación digital. El término se aplica a la alteración de elementos de la imagen, la composición de elementos procedentes de distintas imágenes, la creación de imágenes o de elementos de imagen y la utiliza-

ción de técnicas de montaje de transición para moverse de un plano o escena a otro. El Charisma Ten de Questech Ltd. de Inglaterra puede lograr abundantes efectos notables, incluyendo vueltas de hoja, rotaciones, envolturas, combados, estiramientos, *morphing*, enrollados, desintegraciones, efectos de sombra y desenfoque y efectos de vuelo, manteniendo al mismo tiempo una excelente calidad de imagen. Técnicamente, cualquier efecto digital en una película que se filma a partir de un tubo de rayos catódicos también es un efecto de vídeo. *Véase* **efectos digitales.**

■ **efectos especiales** (1) Cualquier imagen o elemento de la imagen conseguidos con la utilización de medios técnicos inusuales. Esta definición general incluye tanto los efectos conseguidos mediante técnicas o procedimientos fotográficos especiales como aquéllos creados especialmente ante la cámara mientras ésta filma normalmente. Ambos tipos de efectos especiales se emplean cuando lo que se quiere conseguir resulta demasiado caro o inseguro, o cuando resulta sencillamente imposible lograrlo por medios normales. A la primera categoría se la llama a veces efectos «visuales» o «fotográficos». Aunque «efectos ópticos» se refiere de forma más ajustada a la creación de elementos plásticos mediante el uso de una positivadora óptica y «cinematografía de truca» a la creación de efectos mediante cámaras de truca especialmente diseñadas, estos términos se emplean en ocasiones para referirse a la categoría de efectos especiales. En los tiempos del cine mudo, a dichos efectos visuales se los denominaba de manera informal como «fotografía trucada». La segunda categoría recibe también el nombre de «efectos mecánicos», y se refiere a los diversos tipos de fenómenos creados mecánicamente en el decorado ante la cámara. Este grupo incluiría la creación de fenómenos naturales como la lluvia, la nieve y la niebla, así como el fuego o las explosiones de cualquier suerte y magnitud. Las maquetas de tamaño natural, como el mortífero escualo de 7,5 metros de largo de *Tiburón* (*Jaws*, 1975), de Steven Spielberg, y los efectos de maquillaje especialmente complejos y elaborados se incluyen a menudo dentro de esta segunda categoría. Otro tipo de efectos especiales a los que a veces se denomina mecánicos se dan cuando se emplean una centrifugadora o unos cables para dar impresión de ingravidez. En ocasiones los efectos visuales y mecánicos se utilizan conjuntamente; por ejemplo, cuando se empleaban el maquillaje y la fotografía *stop-motion* para las transformaciones del hombre-lobo en las películas antiguas.

La denominación «efectos especiales» parece haber sido acuñada por la Fox Film Corporation en los títulos de crédito de *El precio de la gloria* (*What Price Glory*?, 1926), de Raoul Walsh. La primera película que ganó un Oscar en la categoría de «efectos especiales» fue *Vinieron las lluvias* (*The Rains Came*, 1939), de Clarence Brown, que mostraba en pantalla un impresionante viento de monzón, creado en gran parte frente a la cámara. Este tipo de efectos mecánicos fueron objeto en los años ochenta de la película de suspense y aventuras *F/X Efectos mortales* (*F/X*, 1986). *Véase* **cinematografía de truca, efectos mecánicos, efectos ópticos** *y* **FX.**

(2) El término «efectos especiales» se emplea hoy en día a menudo para referirse específicamente a los efectos logrados mediante procedimientos fotográficos, en parte porque una serie de libros recientes sobre estas técnicas han limitado el término a este contexto (cabe señalar, en especial, el texto seminal de Raymond Fielding *The Technique of Special Effects Cinematography*) y en parte porque el término se ha popularizado en relación con los extraordinarios avances experimentados por estos procedimientos en los últimos filmes de género fantástico. Una variación más extensa del término, «efectos fotográficos especiales», se encuentra frecuentemente en los títulos de crédito, y hace referencia a este tipo de logros visuales. Pero estos efectos especiales son casi tan antiguos como el propio cine.

El primero de dichos efectos en la historia del cine parece que tuvo lugar en una breve película realizada en el estudio de Edison en West Orange, Nueva Jersey, por Alfred Clark en 1895 para el kinetoscopio, la máquina de visión individualizada. En esta película, *The Execution of Mary, Queen of Scots* (*Ejecución de María, reina de Escocia*, 1895), la decapitación de la reina que se ve en pantalla se rodó deteniendo la cámara y reemplazando a la actriz por un maniquí, cuya cabeza se cortó en el plano siguiente. También resultan relevantes algunas de las películas realizadas en Inglaterra por G. A. Smith, del grupo de Brighton, que empleó dobles exposiciones para crear visiones y fantasmas en películas como *The Corsican Brothers* (*Los hermanos corsos*, 1897) y *Photographing a Ghost* (*Filmar un fantasma*, 1898), y por Robert W. Paul, que exploró un gran número de técnicas que posteriormente desempeñaron un papel fundamental en la cinematografía de efectos especiales, como el plano de maqueta, la doble exposición y la copia compuesta, en películas como *The Magic Sword* (*La espada mágica*, 1902) y *The Motorist* (*El conductor*, 1906). Pero los elogios como fundador de la cinematografía de efectos especiales suelen reservarse para el cineasta francés Georges Méliès. Aunque pue-

de que Smith y Paul le precedieran en algunos efectos, el número de películas realizadas por el francés que se han conservado es muy superior (aproximadamente 90) y su reputación es mucho mayor. En dieciséis años de carrera cinematográfica, de 1896 hasta 1912, Méliès produjo unos 500 cortometrajes, siendo los más destacables los de género fantástico, especialmente *Le Voyage dans la lune* (*Viaje a la luna,* 1902) y *La Conquête du pôle* (*La conquista del Polo,* 1912). Méliès filmó un gran número de sus películas de trucajes en el Théâtre Robert-Houdin, empleando los trucos escénicos del mago Houdini, pero también creó un gran número de efectos que sólo podían conseguirse mediante técnicas propias del medio como la filmación fotograma a fotograma, la animación, el uso de maquetas, la exposición múltiple, los procedimientos de máscara y el encadenado. En los EE.UU., Edwin S. Porter empleó maquetas, *stop-motion* y máscaras, consiguiendo grandes efectos en algunas de sus películas. Destacan las escenas de *The Great Train Robbery* (*El gran asalto al tren,* 1903) en las que, a través de la ventana de la oficina de telégrafos, vemos un tren en marcha y, a través de la puerta abierta de un vagón de equipajes, vemos desfilar el paisaje, efectos conseguidos mediante doble exposición con máscara en la cámara.

En los tiempos del cine mudo, efectos visuales tan sencillos como la cámara lenta o la cámara rápida, los fundidos, los encadenados o las sobreimpresiones y las imágenes distorsionadas o alteradas se conseguían directamente con la cámara. Norman A. Dawn, que llevó al mundo del cine su maestría en el campo de la fotografía fija, ayudó a desarrollar los planos de máscara y de maqueta de cristal en los filmes americanos de los años veinte. En el plano con maqueta de cristal, la cámara filma a través de un cristal en el que hay pintados elementos que se añaden a la escena real y, en el plano de máscara, un decorado real y una escena pintada se combinan al exponer dos veces la misma película, con máscaras tapando las áreas correspondientes del negativo. Se inventaron cámaras de doble película que permitían realizar copias compuestas: el área en negro de un tablero iluminado actuaba como máscara, impidiendo que el área correspondiente de un positivo de acción real quedara impresa en el negativo junto al que pasaba, emulsión contra emulsión, por la abertura de la cámara; cuando se colocaba frente a la cámara otra máscara, que contenía material gráfico en el área que antes se había dejado en negro y que a su vez dejaba en negro el área correspondiente a la acción real impresa en el negativo, el material gráfico se imprimía en el área no expuesta del negativo rebobinado, que ahora pasaba sólo por el interior de la cámara. La filmación a través de maquetas suspendidas podía lograr el mismo efecto que el plano con maqueta de cristal, añadiendo el componente colgante al decorado real.

efectos especiales *2001, una odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick, revitalizó la tecnología cinematográfica y señaló el rumbo que habrían de tomar las futuras películas de efectos.

En la etapa del cine mudo, también cabe destacar las técnicas de animación que agrandaron y dieron vida a pequeñas maquetas, como el trabajo de Willis O'Brien para *El mundo perdido* (*The Lost World,* 1925). Fue durante este periodo cuando se crearon los procesos de máscara móvil. A diferencia de los procedimientos que empleaban una sola máscara para tapar un área fija de una imagen para encajar en ella el nuevo elemento visual, los procesos de máscara móvil, llamados así porque la máscara cambia de un fotograma a otro, permitían la combinación de sujetos en movimiento con fondos filmados por separado. Frank Williams patentó un sistema de este tipo en 1918: en su «método de fondo negro», se perfilaban máscaras a partir de la filmación de los intérpretes contra una pantalla blanca o negra, que luego podían utilizarse para bloquear el área apropiada de una escena en una película al exponerla sobre un nuevo negativo en una cámara de doble película. La acción real podía encajarse entonces en el área sin exponer del negativo, utilizando la película en la que estaba filmada la acción real. Los «Planos Williams» se usaron de forma impactante en la versión muda de *Ben-Hur* (1926), dirigida por Fred Niblo. La industria cinematográfica alemana del periodo mudo alcanzó grandes cotas de sofisticación en los efectos especiales, especialmente en las dos partes de *Los nibelungos* (*Die Nibelungen*, 1924) y en *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927), dirigidas por Fritz Lang: entre las técnicas empleadas estaban las de animación, las de maquetas, los planos con maqueta de cristal y los procedimientos de máscara fija y móvil. Eugen Schüfftan creó el «procedimiento Schüfftan»,

que filmaba la acción real a través de la parte transparente de un espejo colocado en un ángulo de 45º frente a la cámara y la combinaba en el negativo con la imagen de un escenario en miniatura reflejada por el azogue del espejo en la cámara, o al revés, es decir, combinando la acción real reflejada en el azogue del espejo con una maqueta o un plano pintado filmados a través de la zona transparente del cristal. Este tipo de «plano de espejo» sirvió para efectos muy impactantes y convincentes en la *Metrópolis* de Lang.

La llegada del sonido supuso que los departamentos de efectos especiales se vieran sometidos a nuevas demandas, dado que ahora los filmes tenían que ser filmados en su mayor parte en estudio, donde el diálogo podía grabarse apropiadamente, precisando que los escenarios externos se añadieran a la acción mediante trucos fotográficos. Un sistema de máscara móvil que gozó de gran popularidad en este periodo fue el procedimiento Dunning-Pomeroy. El positivo de un escenario, provisto de un tinte naranja, se pasaba por una cámara de doble película junto con un negativo virgen, mientras los actores, iluminados por una luz anaranjada, actuaban contra una pantalla vacía, iluminada por una luz azul. La luz naranja que los actores reflejaban pasaba a través del positivo y les permitía quedar registrados en el negativo, mientras la luz azul procedente del área de la pantalla que los rodeaba proporcionaba la luz necesaria para imprimir el área correspondiente del escenario del positivo alrededor de su imagen en el negativo. El procedimiento de retroproyección permitía proyectar un fondo filmado por separado en la parte trasera de una pantalla traslúcida y combinarlo con la acción real filmada frente a la pantalla.

La copiadora óptica, inventada en los tiempos del cine mudo, se convirtió en una pieza fundamental para todo tipo de efectos especiales. Dicho instrumento consiste básicamente en un proyector y una cámara colocados frente a frente, en el que una luz situada detrás del positivo en el proyector envía la imagen a un objetivo que la enfoca sobre el negativo en la cámara. La positivadora óptica se convirtió en la herramienta clave para la creación de transiciones como fundidos, encadenados y cortinillas, para la combinación en el fotograma de elementos procedentes de imágenes distintas mediante sobreimpresiones, en imágenes de pantalla partida y en imágenes compuestas, conseguidas mediante máscaras fijas o móviles, para la alteración de la acción mediante *skip-framing*, copia múltiple de fotograma y copia de fotograma congelado, y para la alteración de la imagen mediante el uso de objetivos para agrandar, comprimir o fragmentar la imagen en distintas formas. Otro método para crear imágenes compuestas que empezó a desarrollarse durante este periodo fue la fotografía de imagen aérea, un procedimiento en el que la película con imagen de acción real se proyecta sobre un espejo y se reenfoca mediante unas lentes de condensación situadas bajo el tablero de una mesa de animación, para volver a ser fotografiada con los calcos colocados sobre el tablero, que contienen material gráfico, textos o figuras animadas.

Willis O'Brien y un equipo de técnicos, empleando casi todos los efectos disponibles en su época y perfeccionando muchos hasta un punto que todavía no se ha superado, hicieron del *King Kong* (1933) de Cooper y Schoedsack una de las mejores películas de cine fantástico y de aventuras de todos los tiempos. El mismo año, John Fulton fue el responsable de los destacables efectos de *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, 1933), de James Whale. El cine británico también llegó a grandes cotas de perfección en la realización de efectos especiales, especialmente en dos producciones de Alexander Korda, *La vida futura* (*Things to Come*, 1936), dirigida por William Cameron Menzies, y *El ladrón de Bagdad* (*Thief of Bagdad*, 1940), dirigida por Ludwig Berger, Michael Powell y Tim Whelan, y completada en Hollywood.

Dos desarrollos tecnológicos acaecidos en el cine durante los años cincuenta tuvieron un impacto directo sobre la cinematografía de efectos especiales: la película de pantalla ancha y la película de color tricapa. La primera, al agrandar el tamaño de la imagen, propició que el ensamblaje de los distintos elementos en una imagen compuesta fuera más sencillo. La mejor imagen conseguida merced a la nueva amplitud de la película virgen o del área del fotograma permitió asimismo la conjunción de imágenes procedentes de películas de distintas generaciones, sin pérdida aparente de calidad en ninguna zona de la imagen compuesta. Dicha mejora resultó también evidente cuando las imágenes compuestas se pasaban de 70 a 35 mm para su distribución normal. La película de color inauguró procedimientos de máscara móvil nuevos y más efectivos, especialmente el procedimiento de pantalla azul, en los que los actores iluminados con luz blanca contra un fondo azul son filmados en un negativo de color del que pueden obtenerse máscaras mediante positivos de separación de color. La acción en primer plano de los actores puede combinarse con un plano de fondo filmado separadamente mediante tales máscaras en una positivadora óptica. El procedimiento de pantalla azul fue muy popular durante los años cincuenta y fue empleado por John Fulton

en la película de efectos especiales más impresionante de la década, *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, 1956), dirigida por Cecil B. DeMille. Con posterioridad, el procedimiento ha sido también muy utilizado merced al desarrollo de una máscara sintética azul por diferencia de color, que eliminó el problema que planteaba la filmación de partes azules en la acción de primer término contra la pantalla azul. La creación de cámaras con divisor de haz, que tuvo lugar en el mismo periodo, dio lugar a diversos procedimientos de máscara móvil muy logrados. En el procedimiento de vapor de sodio, un prisma divisor de haz en la cámara envía la luz amarilla que rodea a los actores, colocados frente a una pantalla iluminada por una lámpara de vapor de sodio, a una de las películas, para que se forme un negativo con el fondo opaco y los personajes claros, a partir del cual puede producirse una máscara macho positiva, con los intérpretes opacos y el área que los rodea clara. Al mismo tiempo, los personajes, iluminados por las habituales lámparas incandescentes, se filman, con el área que los rodea clara, en un negativo insensible a la luz amarilla, a partir del cual puede producirse un positivo autoenmascarado de los personajes con el fondo opaco. Los actores y el fondo filmado por separado se combinan a través de una serie de pasos en una positivadora óptica. El procedimiento de vapor de sodio fue empleado con gran éxito por Walt Disney Productions, especialmente en su largometraje *Mary Poppins* (1964), dirigido por Robert Stevenson.

Cuatro años después se estrenó *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, revitalizando todo el campo de los efectos especiales, así como el género del cine de ciencia ficción, y señalando el camino del futuro del cine y de la especie humana. La película, que tiene tanto de relato como de poema visual, anticipó de forma magistral una gran cantidad de técnicas de efectos especiales. Merece la pena destacar la creación del *slit-scan* por parte de Douglas Trumbull, procedimiento de *streak photography* empleado en la filmación de la secuencia del «Corredor de la Puerta Estelar» hacia el final del filme, y su utilización de la proyección frontal, significativamente mejorada y popularizada por la película. Usando un material altamente reflectante creado por la corporación 3M para una pantalla de 27 metros de ancho y 12 de alto, el sistema de proyección frontal envía directamente reflejada a la cámara una imagen de fondo mucho más clara que la que se consigue con la retroproyección. Esta técnica se empleó con gran éxito en la secuencia de la «Aurora de la Humanidad» que abre el filme.

El siguiente paso importante dado por las películas de efectos especiales fue la creación del control del movimiento por parte de Douglas Trumbull para *La amenaza de Andrómeda* (*The Andromeda Strain*, 1970), dirigida por Robert Wise, sistema posteriormente desarrollado por John Dykstra con su creación del «Dykstraflex» para *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas. Los sistemas de control de movimiento se programan electrónicamente para controlar con absoluta precisión tanto el movimiento de la cámara como el de los actores para exposiciones repetidas en distintos tipos de planos de efectos. Fue a partir del método de control del movimiento que Stuart Ziff creó el *go-control* para *El dragón del lago de fuego* (*Dragonslayer*, 1981), un sistema programado electrónicamente para controlar de manera precisa el movimiento de la cámara y de las maquetas durante la cinematografía de *stop-motion*, difuminando el movimiento del modelo y haciendo que resulte más natural que el efecto estroboscópico del movimiento de las figuras en las películas de animación anteriores. La misma técnica fue empleada con gran éxito en *El retorno del Jedi* (*Return of the Jedi*, 1983), producida por Lucas y dirigida por Richard Marquand. También debe mencionarse *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), que consiguió resultados impresionantes utilizando maquetas, proyección frontal, control del movimiento y máscaras. La animatrónica y, en general, el arte de los muñecos cinematográficos ha avanzado considerablemente merced a estos nuevos procedimientos informáticos.

El último y más veloz avance en el campo de los efectos especiales es el de los gráficos y la animación por ordenador, utilizados por primera vez con excelentes resultados en una producción de Disney, *Tron* (1982), dirigida por Steven Lisberger; en *Star Trek* (1982), realizada por Nicholas Meyer y, sobre todo, en *Starfighter, la aventura comienza* (*The Last Starfighter*, 1984), dirigida por Nick Castle. Alrededor de la década de los noventa se produjeron notables desarrollos en esta área, entre los que destacan los 6 minutos y medio de animales prehistóricos creados digitalmente para *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg, y el largometraje para niños completamente digitalizado dirigido por John Lasseter *Toy story (Juguetes)* (*Toy Story*, 1995). El *morphing*, que produjo espectaculares resultados en *Terminator 2: El juicio final* (*Terminator 2*, 1991), dirigida por James Cameron, ha otorgado nueva flexibilidad y mutabilidad a las formas y figuras fantásticas del cine, mientras *¿Quién engañó a Roger Rabbitt?* (*Who*

Framed Roger Rabbit, 1988), dirigida por Robert Zemeckis, llevó la integración de personajes reales y animados a nuevos niveles de credibilidad. *Zelig* (1983), de Woody Allen, integraba al personaje principal en el mundo de los noticiarios del pasado, en un universo de gente real hoy en día muerta; esta técnica de romper las barreras que separan al presente del pasado, de vencer al tiempo gracias a los poderes mágicos del ordenador, fue empleada con un grado de credibilidad e impacto visual todavía mayor en *Forrest Gump* (1994), de Robert Zemeckis. Hoy en día, parece que no hay límite espacial o temporal del mundo real que el ordenador no pueda vencer en una imagen cinematográfica. Nos aproximamos a una época en la que el ordenador será capaz de generar imágenes cinematográficas que parezcan tan realistas –si no más reales– que el mundo en que vivimos. El ordenador será capaz de crear no sólo nuevas imágenes y mundos, sino también de resucitar mundos e incluso actores desaparecidos, dándoles nueva vida en la pantalla de cine.

El cine de efectos especiales, en general, ha avanzado mucho más que cualquier otro durante las pasadas dos décadas. Dicho avance nos ha proporcionado un gran placer visual, ofreciendo al espectador moderno imágenes nunca vistas en la historia de la especie humana y expandiendo el sentido de la vista y nuestra imaginación. Sin embargo, surge una pregunta: «¿para qué?». En los últimos años hemos asistido, película tras película, a la proliferación de efectos especiales que deslumbran a nuestros ojos pero que no iluminan nuestra comprensión. Las historias humanas que una vez conquistaron nuestra mente y nuestra sensibilidad resultan actualmente raras y escasas. Una excepción como *2001* parece sugerir la manera en la que los efectos especiales pueden utilizarse para crear obras de gran belleza y poder, pero lo que se ha producido han sido fantasías de tebeo que atraen al niño que hay dentro de nosotros, y no al adulto que somos. El efecto potencial de los efectos especiales permanece aún ante nosotros.

Véanse las entradas de las voces de los diversos procedimientos y equipos mencionados en este artículo para mayor información.

■ **efectos especiales pirotécnicos** Cualquier tipo de fuegos artificiales, cohetes o fogonazos que contienen pólvora de manera que, cuando se encienden, producen efectos mecánicos tales como explosiones, humo y luz. Estos artefactos incendiarios generalmente se utilizan en películas bélicas y de aventuras.

■ **efectos físicos** *Véase* **efectos mecánicos.**

■ **efectos Foley** *Véase* **efectos de sonido** *y* **ténico Foley.**

■ **efectos mecánicos, efectos especiales mecánicos** Efectos especiales para una película que se crean mecánicamente delante de la cámara en lugar de óptica o digitalmente en un momento posterior. Estos efectos incluirían: (1) la creación de fenómenos naturales como lluvia, nieve y tormentas; (2) la producción de fuegos y explosiones; (3) el uso de modelos a escala real como monos o tiburones y (4) la creación de elaborados efectos de maquillaje. En Gran Bretaña se utiliza el término «efectos físicos» para este tipo de realizaciones ante la cámara. *Véase* **efectos especiales** *y* **maquillaje.**

■ **efectos ópticos** Efectos especiales generalmente realizados en una copiadora óptica utilizando película ya expuesta. Los efectos ópticos alteran la imagen original duplicándola en una película de segunda o posterior generación con alguna alteración en la iluminación o en la exposición o con nuevos componentes de la imagen añadidos. Los efectos ópticos se pueden utilizar para crear transiciones de una escena a otra como encadenados, fundidos o cortinillas; para alterar el tamaño de la imagen; para congelar o modificar la velocidad de la acción; para combinar acción real con animación o personajes con un nuevo decorado mediante técnicas de máscara... A veces se denomina incorrectamente efectos ópticos a la proyección frontal o trasera, aunque no dependan de positivadoras ópticas, para diferenciar fácilmente los efectos que dependen de aparatos fotográficos de los que se realizan mecánicamente en el decorado delante de la cámara. Muchos de los efectos que se crean con una positivadora óptica actualmente también se realizan digitalmente. *Véase* **efectos digitales, efectos especiales, efectos mecánicos** *y* **positivadora óptica.**

■ **efectos puntuales** Efectos de sonido específicos, como el chirrido de un coche o el golpe de una puerta que se cierra, que deben colocarse (o «localizarse») de forma precisa en una banda o mezcla de sonido.

■ **efectos visuales** Efectos especiales obtenidos en cinematografía mediante técnicas o procedimientos fotográficos, a diferencia de aquéllos producidos ante la cámara durante el rodaje, denominados en ocasiones efectos mecánicos. *Véase* **efectos especiales.**

■ **efectos visuales especiales** *Véase* **efectos especiales.**

■ **EFX** En el ámbito estadounidense, siglas que se usan en ocasiones en lugar de «FX» como abreviatura bien para los efectos de sonido, o bien para los efectos especiales. *Véase* **FX.**

■ ***eggcrate*** Accesorio similar a una rejilla que se coloca delante de las fuentes de iluminación de luz suave para controlar el haz.

■ **EI** (1) Iniciales que corresponden a *emulsion in* («emulsión hacia dentro»), que es la manera en la que generalmente se enrollan en los EE.UU. las películas alrededor de núcleos o en bobinas. EO, *emulsion out,* significa que la emulsión está hacia fuera. (2) *Véase* **índice de exposición.**

■ **eje** Árbol giratorio de un mecanismo de bobinado de película.

■ **eje de acción** *Véase* **línea de interés.**

■ **eje óptico** En un sistema óptico, línea imaginaria que pasa por el punto focal y el centro real del objetivo y se extiende hasta el infinito. Una línea de este tipo es el centro simétrico de la imagen formada.

■ **Electric Theater** Pequeña sala de cine abierta en 1902 en Los Ángeles por Thomas L. Tally y considerada como la primera sala permanente para la exhibición de películas que apareció en los EE.UU.

■ **eléctrico** *Véase* **equipo de eléctricos.**

■ **elemento del objetivo** Uno de los componentes de cristal que contribuye a las capacidades de aumento y refracción de un objetivo y que generalmente está unido a otro u otros componentes. *Véase* **objetivo.**

■ **elementos de relleno** Elementos menores de una imagen compuesta, situados generalmente en segundo plano, que pueden filmarse y añadirse con una resolución más baja.

■ **elementos visuales** Imágenes o elementos de la imagen de una película, por oposición a los elementos sonoros.

■ **elevador** Soporte de cámara que eleva a ésta y al operador, o los hace descender, para la filmación. Se utiliza montado en el suelo o sobre una *dolly,* y sostiene un soporte que permite que la cámara realice panorámicas horizontales y verticales.

■ **elevador de voltaje** (1) Transformador que aumenta el voltaje de las lámparas durante el rodaje para conseguir un mayor grado de iluminación que el que la potencia en vatios permite normalmente. (2) En la fotografía de exteriores a la luz del día, luces artificiales que sirven de auxiliares a la luz principal, normalmente la del sol.

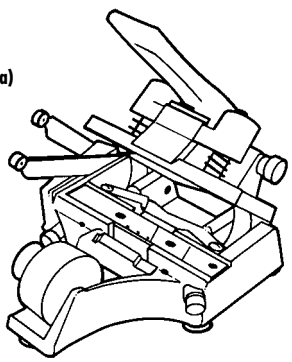
■ **eliminación del respaldo** Proceso de eliminación del respaldo antihalo de la parte posterior de una película durante las primeras fases de su procesado. El respaldo se ablanda y se retira con agua, y los restos que permanezcan adheridos se eliminan mediante frotamiento.

■ ***embossing*** Condición irregular de la película por la cual los fotogramas están expandidos y sobresalen en relieve. Esta condición generalmente la provoca el intenso calor de las lámparas de los proyectores de gran potencia.

■ ***emily*** *Véase* ***broad.***

■ **empalmadora** Pequeño instrumento que sirve para unir los extremos de dos fragmentos de película de manera que formen una sola tira. Dos instrumentos de este tipo de uso corriente son la empalmadora de acetona, que une empalmes superpuestos mediante acetona, y la empalmadora de cinta, que une dos extremos contiguos de película con cinta transparente para formar un empalme de cinta. Las empalmadoras de acetona profesionales son duraderas y ofrecen un uso cómodo y preciso. Los extremos de película se registran cuidadosamente mediante clavijas en sus perforaciones, y sus bordes se alinean con precisión. Las abrazaderas que sujetan las películas pueden manejarse manualmente, mediante pedales o mediante botones, dependiendo del grado de sofisticación de la máquina, mientras que tanto el raspador como el aplicador de acetona pueden manejarse también automáticamente. Este tipo de máquina frecuentemente es una «empalmadora caliente» con un elemento calentador eléctrico para un secado más rápido de la acetona y una unión más fuerte. Al ser este tipo de empalme duradero y permanente, se utiliza sobre todo para preparar negativos para el positivado, o se utiliza para copias positivas permanentes. Hay dos empalmadoras de cinta estándar: la Rivas, popular en la industria cinematográfica estadounidense, que requiere un movimiento de la película y utiliza una fuerte cinta perforada (la empalmadora Hollywood es similar), y la de guillotina, que utiliza una cinta más fina que la propia máquina debe perforar. La empalmadora de guillotina requiere dos movimientos de la película, uno para cortar y otro para empalmar; la máquina también tiende a ser menos duradera y deja un residuo procedente de las perforaciones de la película. Se utilizan empalmadoras que hacen un corte recto a lo largo de la línea del

fotograma para unir dos fragmentos de película con imagen o con imagen y banda de sonido, mientras que las empalmadoras diagonales se utilizan sólo para bandas de sonido. Los relativamente nuevos soportes de poliéster, como el Estar, no pueden unirse mediante acetona, sino que deben unirse mediante una empalmadora ultrasónica o empalmarse mediante cinta.



■ **empalmadora caliente** Empalmadora de película con una placa base de metal calentada mediante electricidad que disminuye el tiempo de secado de la acetona que ha de unir dos fragmentos de película superpuestos. *Véase* **empalmadora.**

■ **empalmadora de cinta** Pequeña máquina que une dos fragmentos de película con cinta transparente para formar un empalme de cinta. La cinta puede tener ya perforaciones o ser perforada por la propia máquina, que se llama entonces empalmadora de guillotina. *Véase* **empalmadora.**

■ **empalmadora ultrasónica** Empalmadora que utiliza energía ultrasónica para unir dos fragmentos de película con un soporte de poliéster como el Estar. Estos soportes no pueden empalmarse con acetona y deben conectarse bien mediante una soldadura ultrasónica, o bien mediante cinta.

■ **empalmar** Unir dos extremos de dos fragmentos de película de manera que formen una tira continua.

■ **empalme** Punto en el que los extremos de dos fragmentos distintos de película se han unido para formar una tira continua. Hay dos maneras básicas de unir los fragmentos de película, o bien raspando la emulsión del extremo de un fragmento y pegando con acetona las dos tiras superpuestas (un empalme de acetona superpuesto), o bien situando los dos fragmentos un extremo junto con el otro, y uniéndolos mediante un trozo de cinta adhesiva transparente (el empalme de cinta). Debido a que el empalme de acetona es permanente y sólo puede eliminarse cortándolo, y debido a que el método de cinta es más sencillo de practicar, normalmente para los copiones montados se emplean los empalmes de cinta. Pero, al ser el empalme de cinta menos fuerte y al causar un efecto borroso en la imagen, se utilizan los empalmes de acetona superpuestos en la mayoría del resto de las situaciones en la cinematografía profesional. Al no haber espacio entre fotogramas en la película de 16 mm, y debido a que los empalmes de acetona, por consiguiente, se verán brevemente en la proyección, con frecuencia se utiliza el montaje en rollos A y B para el positivado en A y B, especialmente para el trabajo profesional. Para película tanto de 35 mm como de 16 puede utilizarse una empalmadora caliente, que seca la acetona y fortalece la juntura. En el cine *amateur* con película de ancho inferior, frecuentemente se utiliza el empalme de cinta porque es más fácil de hacer y porque resulta mucho menos visible que el empalme de acetona superpuesto. Para unir dos tiras de película magnética se utilizan empalmes de cinta, con cinta sólo en un lado y un corte diagonal, ya que un empalme de acetona produce una pérdida momentánea de sonido. Un tipo menos corriente de juntura es el empalme caliente, que une los dos extremos de película mediante calor y presión. Los soportes de poliéster no pueden unirse mediante acetona y deben empalmarse bien con cinta, o bien mediante una empalmadora ultrasónica, que une los fragmentos soldándolos. *Véase* **montaje en rollos A y B** *y* **positivado A y B.**

■ **empalme caliente** Empalme de acetona superpuesto en el que la acetona que ha de unir los dos fragmentos de película se calienta mediante electricidad en la placa base de la empalmadora para que se seque rápidamente. *Véase* **empalme** *y* **empalme de acetona superpuesto.**

■ **empalme de acetona** Unión permanente de dos fragmentos de película mediante acetona. Después de raspar la emulsión del extremo de uno de los fragmentos y aplicar la acetona, se une el otro fragmento de película en ese lugar mediante la empalmadora de acetona. Este método se utiliza, sobre todo, para montar el negativo original o reparar copias de distribución. *Véase* **empalme Mylar.**

■ **empalme de acetona superpuesto** Unión de dos fragmentos de película raspando la emulsión del extremo de uno de los fragmentos y pegando con

acetona sobre esta parte el extremo del otro, uniendo por ello los soportes de las dos películas. Este tipo de empalme es especialmente conveniente para película de 35 mm porque puede realizarse en el espacio que hay entre los fotogramas. En películas de anchos menores, en las que no hay tal espacio, generalmente debe perderse un fotograma y a veces el empalme resulta visible. Debido a ello, para el material original de películas de anchos inferiores se utiliza normalmente, el montaje en rollos A y B. El otro tipo de empalme es el de cinta, mediante el que los dos extremos no se superponen y se unen por un trozo de cinta adhesiva. El empalme superpuesto, que es más sencillo de hacer y más fuerte, generalmente se realiza en una empalmadora en gran parte automática. *Véase* **empalme** *y* **montaje en rollos A y B.**

■ **empalme de cinta** Conexión de dos fragmentos de película realizada mediante un fragmento transparente de cinta adhesiva. *Véase* **empalme.**

■ **empalme invisible** Tipo de empalme utilizado en el montaje en rollos A y B para el positivado A y B. Después del último fotograma del plano, la tira de película se empalma con la cola negra, superponiendo esta última sobre el final del plano, impidiendo de esta forma que el empalme se exponga sobre el positivo cuando se positiva película de 16 mm. *Véase* **montaje en rollos A y B** *y* **positivado A y B.**

■ **empalme Mylar** Empalme de montaje que une dos fragmentos de película mediante cinta Mylar, normalmente colocada en ambos extremos de la película sin solapamiento. Este tipo de empalmes resultan más sencillos y más rápidos de hacer que los empalmes de acetona, pero, debido a que el grosor suplementario de la cinta produce una ligera distorsión en la imagen de la pantalla, los empalmes Mylar sólo se utilizan para los copiones montados. *Véase* **empalme.**

■ **empalme negativo** Punto en el que se unen dos fragmentos de película negativa mediante acetona y en el que el solapado entre los fragmentos es menor que el de un empalme positivo del mismo tipo. Este tipo de empalmes son menos visibles para película estrecha y son suficientemente fuertes, ya que no están sometidos a los tirones y las tensiones de un proyector, como sí lo están los empalmes positivos. *Véase* **empalme positivo.**

■ **empalme positivo** Punto en el que se unen mediante acetona dos fragmentos de película positiva, y en el que el solapado es mayor que el de una película negativa. En películas de anchos menores este tipo de empalme será visible en el fotograma y se mostrará en la proyección. Debido a ello, para este tipo de película es preferible el positivado en A y B. *Véase* **empalme negativo** *y* **positivado en A y B.**

■ **emparejamiento incorrecto de visor** Situación que se produce cuando la lente de objetivo o la máscara utilizada en el visor es incompatible con el objetivo de la cámara. Este problema puede surgir al cambiar los objetivos en una torreta acoplada a la cámara. *Véase* **visor.**

■ **emparrillado** Tubo o tubos acoplados entre sí y suspendidos horizontalmente del techo, encima del decorado, que se utilizan para sostener luces o partes del decorado.

■ **emplazamiento** (1) Posicionamiento de la cámara para la filmación de un plano. En la elección del emplazamiento entran en juego consideraciones tanto sobre el ángulo de visión de la cámara y la distancia respecto de la acción como la montura de la cámara y su movimiento mediante *dolly* o grúa durante el plano. (2) Posicionamiento de la cámara y los aparatos de iluminación para un plano determinado. Dadas las dificultades y el coste económico que supone la modificación del emplazamiento de las pesadas cámaras de estudio y de los aparatos de iluminación, el emplazamiento debe elegirse cuidadosamente por anticipado. Frecuentemente, acciones diversas que precisan de los mismos emplazamientos se ruedan de manera consecutiva, mientras que los planos intermedios se filman con posterioridad. (3) Disposición de la cámara, las luces, el escenario y el atrezo para un plano específico.

■ **emplazamiento de productos** Utilizar un artículo determinado con marca de fábrica en una película porque el fabricante del artículo ha pagado una tarifa. Esta práctica proporciona al fabricante una gran publicidad para el artículo y, a la película, una fuente de ingresos adicional. Lo que fundamentalmente significa esta práctica es que la mercadotecnia ha penetrado hasta en las propias imágenes de la pantalla. *Véase* **mercadotecnia.**

■ **emplazamiento del micrófono** Colocación de una jirafa de micrófono para la máxima receptividad al sonido.

■ **empresa de contratación externa** Empresa que llega a un acuerdo de contratación con una productora para concederle los servicios de un artista que sea miem-

bro suyo, normalmente un director, un intérprete o un escritor. En el caso de EE.UU., este tipo de empresas las crea el artista para reducir las cantidades que tiene que pagar en concepto de impuestos, pero varias de estas ventajas fiscales ya han desaparecido.

■ **emulsión** Capa de sales de plata sensibles a la luz, suspendidas en gelatina, que se aplica a la base de la película. En la película de color normalmente hay tres capas de emulsión distintas, cada una de ellas conteniendo a su vez un copulador químico sensible a un color primario diferente. En la película en blanco y negro, la imagen latente se forma al exponerse la emulsión a la luz y se hace visible cuando las sales de plata se transforman en metal negro durante el revelado. En la película de color, los copuladores son responsables de la formación de la imagen en color, que permanece después de que se haya eliminado la plata revelada. El tipo de imagen que dan las diferentes gamas de película virgen difiere según las diversas propiedades y dimensiones de la emulsión. La cara de la emulsión de la película es más oscura que la cara de la base. Normalmente la película se enrolla con la cara de la emulsión hacia dentro (EI) en núcleos o bobinas para la mayor parte de las cámaras en los EE.UU., al contrario de lo que sucede con muchas cámaras de Europa, para las cuales la película se enrolla con la cara de la emulsión hacia fuera (EO). Cuando la emulsión se encuentra mirando hacia la persona que contempla la película mostrando la imagen en su correcta geometría, se dice que la película está bobinada en A, o que es de tipo A; cuando la base se encuentra mirando a la persona que contempla la película con la imagen situada correctamente, se dice que la película está bobinada en B o que es de tipo B. Tanto las copias de 35 mm como las de 16 realizadas a partir de negativos se proyectan con la cara de la base mirando hacia la lente, mientras que las copias de 16 mm impresas sobre película reversible tienen la emulsión mirando hacia la lente. *Véase* **bobinado en A y B** *y* **película.**

■ **emulsión de grano T** *Véase* **grano.**

■ **en campo** Cualquier intérprete, objeto o acción visible en el campo de acción de la cámara durante el rodaje y, en la pantalla, durante la visión de la película. *Véase* **fuera de campo.**

■ **en cuadro** Situación que se produce cuando la imagen se encuentra correctamente alineada en el proyector y las líneas de cuadro no son visibles en la pantalla.

■ **en la lata** (1) Película que ya ha sido expuesta y está lista para depositarse en el contenedor que se entregará para su procesado. (2) Por consiguiente, el término también significa que se ha acabado el rodaje de toda la película, dado que toda la película ya ha sido procesada o está lista para ser procesada.

■ **en localizaciones** Rodar fuera del estudio, bien dentro de un edificio o bien al aire libre, en un lugar real. La localización que se filma no necesariamente tiene que ser el lugar que representa en la película, siempre que sea real y no un decorado de estudio. Muchos lugares que se utilizan como localizaciones se modifican para su filmación. *Véase* **localización.**

■ **en pantalla** Cualquier acción que tiene lugar, o cualquier personaje que aparece dentro del encuadre, en oposición a aquellos que supuestamente están «fuera de pantalla» y que no aparecen en el encuadre.

■ **en sincronía** Situación que se produce cuando la imagen y su sonido correspondientes están perfectamente alineados y se producen al mismo tiempo.

■ **encadenado** Transición entre dos escenas en la que la primera desaparece gradualmente mientras la segunda aparece poco a poco, con cierto solapamiento entre las dos. Esta transición se realiza normalmente en una positivadora óptica (en las películas mudas, tenía que obtenerse en la cámara, de ahí que no se empleara muy a menudo). Un encadenado rápido sugiere un contraste dramático e inmediato entre dos escenas o un cambio temporal acelerado, mientras que un encadenado lento transmite un contraste más sutil y un paso más gradual del tiempo. Los encadenados también pueden utilizarse a modo de transición entre acciones relacionadas ente sí, o simplemente como un recurso para suavizar el cambio de una escena a otra. Cuando el encadenado está distorsionado y las imágenes parecen ondularse y hacerse borrosas antes de que se vea con nitidez la siguiente escena, a menudo lo que se sugiere es que nos encontramos ante los recuerdos de un personaje o ante una visión distorsionada de su mente (resulta normal que a este efecto se le dé el nombre de «ondulación»). El encadenado se emplea mucho menos en la actualidad que en los años treinta y cuarenta, debido tanto al abuso en su utilización como al hecho de que resulta una señal demasiado obvia para indicar un cambio en el tiempo. *Véase* **encadenado por analogía** *y* **ondulación.**

■ **encadenado de sonido** Breve solapamiento de dos sonidos, originalmente procedentes de dos bandas

distintas, en el que uno va desapareciendo de forma gradual mientras el otro va apareciendo progresivamente. Esta técnica se utiliza con frecuencia para anticipar el cambio a una nueva escena: un primer plano de un personaje puede estar acompañado por el sonido actual que da paso a un diálogo que forma parte de la siguiente escena.

■ **encadenado por analogía** Encadenado de un plano con otro en el que las dos imágenes se emparejan o se relacionan por similitudes en la forma o en la acción. A veces una serie de planos o de imágenes del mismo sujeto pueden encadenarse uno con otro para sugerir el paso del tiempo o el proceso de envejecimiento. Con frecuencia las películas de terror desarrollan la transformación de hombre a hombre-lobo o de Jekyll a Hyde mediante una serie de encadenados por analogía. *Véase* **encadenado.**

■ **encadenado por analogía de forma** Fusión de dos imágenes separadas con formas similares (por ejemplo, cuando un personaje parece fundirse con otro o el espíritu de un personaje vuelve a entrar en su cuerpo). Hitchcock utiliza un eficaz encadenado por analogía de forma en *Psicosis* (*Psycho*, 1960), cuando el desagüe circular de la bañera gradualmente se convierte en el ojo sin vida de Janet Leigh. *Véase* **encadenado.**

■ **encadenado por desenfoque** Transición de una escena a otra en la que la primera escena acaba cuando la imagen se vuelve cada vez más luminosa hasta que desaparece, un efecto que se logra, o bien en la cámara abriendo el diafragma del objetivo, o en una positivadora óptica aumentando la luz al proyectar la imagen de un positivo sobre la película virgen. *Véase* **encadenado.**

■ **encargado de semovientes** Persona que está a cargo de los animales que aparecen en una película.

■ **encender** Hacer funcionar cualquier tipo de aparato (por ejemplo, proyectores de luz o la cámara).

■ **encerar** Aplicar una sustancia a lo largo del borde de una copia de distribución que asegurará el movimiento fluido de la película a través del proyector sin que se produzcan arrastres o apiñamientos.

■ **encintar** Aplicar una estrecha banda de óxido férrico magnético a un rollo de película para grabar sonido. *Véase* **grabación magnética.**

■ **encogimiento** Reducción en la anchura y el espesor de la película, que puede producirse en el revelado pero que es más probable que se dé en el secado. La película también puede encogerse durante un largo periodo de almacenamiento. Las películas normalmente pierden cierta cantidad de disolvente y de plastificador de su soporte tras un periodo relativamente largo y, debido a esto, deben almacenarse cuidadosamente a temperaturas determinadas. *Véase* **almacenamiento de la película.**

■ **encuadrar** Ajustar y mover la cámara para que la acción y los personajes que se están filmando permanezcan dentro de los confines de la imagen de la película.

■ **encuadre** Totalidad del área rectangular de la imagen proyectada sobre la pantalla. En los análisis de la imagen cinematográfica, se utiliza el término «encuadre» para referirse a un solo plano, el cual, en realidad, está compuesto por toda una serie de fotografías proyectadas desde la película. El propio encuadre separa la imagen del mundo exterior de la película, pero la imagen puede configurarse de forma que su realidad parezca continuar en el exterior del encuadre (*véase* **forma abierta**). Las imágenes de pantalla ancha han reforzado este efecto. No obstante, con frecuencia el director enfatiza el espacio interior del encuadre y compone la imagen de forma que parezca una entidad autosuficiente, un mundo en sí mismo (*véase* **forma cerrada**). El hecho de que el encuadre sea más ancho que alto (especialmente en proyección de pantalla ancha) requiere que la dimensión vertical de los personajes y de los objetos importantes se extienda, encuadrándolos de forma que eso suceda o estableciendo una angulación de la cámara ideal para ese fin. Cada encuadre es una imagen y debe componerse de forma que aproveche su espacio interior. Normalmente el centro del encuadre es el lugar donde tiene lugar la acción importante, mientras que el resto del encuadre ha de organizarse de forma que no atraiga la atención más que para ejercer una función de comentario sobre la escena principal. No obstante se puede distribuir a los personajes y la acción en las diversas áreas del encuadre para lograr ciertos efectos. Los personajes situados en la zona superior del encuadre parecen tener poder sobre los situados en la zona inferior, pero, por otra parte, la parte inferior es el lugar de la estabilidad y es la que recibe nuestra atención de manera más natural. Tendemos a leer un encuadre de izquierda a derecha, de manera que la acción del área derecha atraerá nuestra atención, dejando que el área izquierda sea el lugar donde se produzcan sorpresas repentinas. En las películas de los años treinta y cuarenta, con su relación de aspecto estándar, parecía ponerse el énfasis

en el diálogo y la interacción dramática entre los personajes. El plano de dos, que enfatizaba este drama, era, por ello, predominante. Con el ensanchamiento del encuadre en los años cincuenta se puso más énfasis en los exteriores y los lugares, y el drama, con su énfasis en el diálogo, dio paso a obras con mucho más énfasis en la interacción entre el personaje y el entorno. Como resultado, las películas de forma abierta se hicieron predominantes respecto a las de forma cerrada.

■ **encuadre dinámico** Técnica cinematográfica, sugerida por primera vez por el director ruso Sergei Eisenstein en su ensayo «El cuadro dinámico», por la que el tamaño del fotograma proyectado en la pantalla cambia. La técnica no se ha usado con mucha frecuencia, tanto por su coste económico como por el hecho de que la alteración del tamaño del encuadre tiende a incomodar al público. Se ha utilizado de forma infrecuente y breve en algunas películas para lograr determinados efectos, como al comienzo de *La vuelta al mundo en 80 días* (*Around the World in 80 Days*, 1956), de Mike Todd, cuando la pantalla se expande desde el fotograma más pequeño de *Le voyage dans la lune* (*Viaje a la Luna*, 1902), de Méliès, que se muestra brevemente, a la imagen de 70 mm en pantalla ancha del Todd-AO. Una de las pocas películas que utiliza de forma constante el encuadre dinámico es la obra experimental *The Door in the Wall* (*La puerta en la pared*, 1955), dirigida por el cineasta británico Glen Alvey, Jr.

■ **enchufe** Instrumento que sirve para conectar un cable eléctrico a la corriente, generalmente mediante unas clavijas que se insertan en una toma de corriente.

■ **enchufe de plató** Conector eléctrico capaz de soportar una cantidad de energía mayor que los enchufes normales para distribuir electricidad a uno o más aparatos de iluminación.

■ **endurecedor** Producto químico, como el alumbre de potasio, presente en la solución de fijado, que endurece la gelatina de la emulsión de la película. También puede utilizarse un endurecedor en una de las primeras etapas del procesado de película reversible debido a las altas temperaturas que de otro modo podrían reblandecer la gelatina.

■ **enfocar, desenfocar** (1) *Véase* **foco.** (2) Instrucciones para que la cámara enfoque progresivamente una parte de la escena o para que la desenfoque gradualmente. (3) Ajustar un proyector de haz concentrado para lograr un haz de luz duro y estrecho, o extender la luz para que inunde una zona general.

■ **enfoque de transición** Técnica para indicar una transición en el tiempo desenfocando gradualmente la escena y después enfocando gradualmente la misma escena. Este tipo de transición a veces se utiliza para realizar una transición desde un lugar a otro.

■ **enfoque réflex** Enfocar la cámara mediante un visor réflex. *Véase* **visor réflex.**

■ **engranaje de arrastre** Mecanismo intermitente de la mayoría de las cámaras y de proyectores de película de menos de 35 mm. Un garfio simple o doble engrana una o dos perforaciones de cada fotograma y arrastra el fotograma hacia abajo, frente a la abertura, para su exposición o proyección. Después, el garfio se desengrana y retrocede hasta el siguiente fotograma. *Véase* **movimiento intermitente.**

■ **enguantado del sonido** *Véase* **aterciopelado del sonido.**

■ **enhebrar** Colocar una película de forma que pase correctamente en su trayectoria a través de un mecanismo cinematográfico.

■ **enjugador** Aspa limpiadora de plástico o goma, a veces acoplada a un aspirador, o un rodillo de goma o esponja, que se utiliza para eliminar el líquido de la película a medida que pasa por el procesado. Un enjugador de aire es menos propenso a rayar la película y se utiliza con frecuencia cuando la película se mueve a velocidades altas. *Véase* **procesado.**

■ **enjugador de aire** Aparato para eliminar el agua de la película durante el procesado, antes de pasarla a la cabina de secado.

■ **enmarcar** Colocar a un sujeto dentro de una imagen de forma que quede «enmarcado» y resaltado por objetos visibles en el primer término (por ejemplo, matorrales, el marco de una puerta, las espaldas de los personajes, etc.).

■ **enmascarado** (1) Reducción del ruido que puede oírse cuando un empalme o alguna rotura de la película pasa por el lector de un sistema de sonido óptico mediante un parche opaco realizado con cinta o con tinta en la banda de sonido óptico del positivo, o con una perforación en la banda de sonido óptico del negativo. (2) Eliminación, mediante un pequeño imán, del ruido que ha causado algún instrumento de montaje en una banda de sonido magnética. *Véase* **mosca.**

■ **enmascarar** (1) Colocar una máscara en una cámara, proyector o copiadora para cualquiera de los fines descritos en el epígrafe «máscara». (2) Procedimiento para corregir (o a veces para distorsionar) el color en el proceso fotográfico, frecuentemente mediante el uso de un negativo o positivo en blanco y negro en conjunción con el original. Este procedimiento generalmente se utiliza para mejorar o alterar el contraste. A veces los copuladores químicos de la propia emulsión pueden actuar como el agente enmascarador para la absorción del color por parte de los copuladores. (3) Proceso de integrar las partes de dos o más imágenes distintas en una sola imagen compuesta mediante máscaras utilizadas para tapar las áreas no deseadas y para proteger áreas previamente expuestas durante la filmación y el positivado. *Véase* **máscara** (5).

■ **ensamblaje** Inicio del proceso de montaje en el que, después de seleccionar las mejores tomas, éstas se cortan sin un cuidado excesivo y se ensamblan de manera que el resultado se asemeje a la ordenación final del material. La siguiente fase del proceso es la de montaje primario. *Véase* **montaje primario.**

■ **ensamble de baterías** Pequeña unidad portátil que contiene baterías y que alimenta una cámara ligera o una grabadora.

■ **ensanchar** Agrandar el campo de visión haciendo retroceder la cámara respecto a la acción o abriendo *zoom* con un objetivo *zoom*.

■ **ensayo de cámara** Ensayo de un plano o de una escena en el que las cámaras se mueven sin filmar la acción, y para el que se emplea a los intérpretes del filme o a dobles de luces.

■ **ensayo general** Ensayo completo de una escena, con todos los intérpretes, los extras, el vestuario, el atrezo y la iluminación, que se desarrolla exactamente de la misma forma en la que luego será rodado. Tanto la cámara como el equipo de sonido toman parte en el ensayo, pero sin filmarlo ni grabarlo.

■ **ensayo sin acción** Ensayo sin que la cámara esté funcionando y sin que los personajes digan sus diálogos, pero con los actores realizando sus movimientos.

■ **entintado y coloreado** (1) Fase, en animación, en la que los dibujos primarios se transfieren a calcos, con sus contornos trazados con tinta y los dibujos coloreados como corresponde. (2) Departamento de un estudio de animación que desempeña este trabajo. *Véase* **animación.**

■ **entintador** Artista que traza los contornos de los dibujos del animador sobre los calcos en el proceso de animación. *Véase* **animación** *y* **opacador.**

■ **entintar** Trazar los contornos de los dibujos del animador sobre los calcos en el proceso de animación. Este trabajo generalmente lo realiza el entintador. *Véase* **animación** *y* **opacar.**

■ **entrada limpia** Término utilizado cuando no se ve ninguna parte o sombra del intérprete o del objeto antes de su entrada en la escena. También es una orden que se da al intérprete para que entre de esta manera.

■ **entrar en campo** Término utilizado en los guiones cinematográficos que indica que alguien entra en un plano que ya se ha centrado en alguien o algo distinto.

■ **entrar en el personaje, dar el personaje**, **dar el tipo** Capacidad de un intérprete para permanecer dentro de los confines de la personalidad, las experiencias y los sentimientos del personaje que está interpretando. Se dice que un actor o una actriz «da el tipo» de su personaje cuando éste se adapta a su aspecto, sus maneras, su personalidad, y cuando la impresión general que el público tiene formada del intérprete se corresponde con el personaje. En el ámbito anglosajón, la expresión *typecasting* se refiere al acto de seleccionar a un actor o a una actriz porque «da el tipo» para un papel determinado. Elegir para un papel a un intérprete que «no da el tipo» de su personaje indica que se trata de una clase de papel en la que el intérprete no se ha especializado y que requiere de un desarrollo de sus habilidades interpretativas.

■ **entrecortar** (1) Alternar entre acciones que tienen lugar en dos sitios distintos para hacer una escena compuesta. Por ejemplo, planos de una mujer en su habitación esperando a su amante se alternan con planos de su amante apresurándose a reunirse con ella, o planos individuales de dos personas que mantienen una conversación telefónica se alternan en pantalla. A diferencia del montaje paralelo, esta técnica produce el efecto de tratarse de una sola escena, más que de dos acciones distintas. A veces, entrecortar es una manera eficaz de acelerar o ralentizar una acción importante. Un entrecortado también puede ocultar la omisión de una fase intermedia, permitiendo de esta forma, por ejemplo,

que un vehículo llegue de un lugar a otro de una forma anormalmente rápida, o puede interferir con dos fases consecutivas, retrasando así el curso normal del tiempo. (2) Interposición en una escena rodada en plano máster, de planos de otra acción para añadir contraste o un efecto dramático (cuando hay un número suficiente de planos de la segunda acción, tenemos un montaje paralelo, en lugar de un entrecortado). (3) El término a veces se usa como sinónimo del de montaje paralelo, aunque es preferible distinguirlos como se detalla en las definiciones (1) y (2).

■ **EO** Iniciales de *emulsion out* («emulsión hacia fuera»), que designan la forma en la que se enrolla la película en núcleos o bobinas. La mayor parte de las cámaras en los EE.UU. exigen película EI, lo que significa con la emulsión hacia dentro.

■ **EOR** Las iniciales corresponden a *end of reel* («final de rollo»), y aparecen en las hojas de mezclas, en el proceso de mezcla de las bandas sonoras, para avisar al mezclador y el proyeccionista y evitar que éstos sigan haciendo funcionar sus aparatos cuando el rollo ha terminado.

■ **epílogo** Escena final de una película, inmediatamente después del clímax, que ata todos los cabos de la acción, ofrece una resolución feliz o añade un toque irónico a la conclusión de la obra: el desenlace.

■ **episódica** Estructura dramática basada en gran medida en episodios vagamente relacionados. En lugar de una trama dramática compacta, la obra presenta una serie de hechos generalmente relacionados por la presencia del mismo personaje o personajes y no por una relación de causa-efecto. Obras como *Las noches de Cabiria* (*La notti de Cabiria*, 1957) y *La dolce vita* (1960), ambas dirigidas por Federico Fellini, tienden a mostrar una estructura episódica, especialmente cuando se las compara con las compactas estructuras dramáticas de muchas de las películas de Ingmar Bergman.

■ **época de exhibición** Época designada para el estreno de una película; la época veraniega, por ejemplo.

■ **equilibrio de color** (1) Ajuste de una emulsión de una película cinematográfica bien para luz artificial (es decir, de tungsteno), que significa que es sensible para 3.200 grados Kelvin, o para luz-día, que significa que es sensible para aproximadamente 5.600 grados Kelvin. (2) Énfasis sobre una parte determinada del espectro de color en una imagen cinematográfica; por ejemplo, cuando una imagen se centra más en el verde que en el azul o el rojo, se dice que está «equilibrada hacia el verde». (3) De una imagen en la que todas las partes del espectro están en equilibrio se dice que está «en equilibrio» o que tiene un «equilibrio neutral».

■ **equilibrio de iluminación** Relación entre las áreas iluminadas y las sombras en una escena que permite: (1) suficiente exposición para filmar al sujeto, (2) mover la cámara entre áreas de diferente iluminación sin poner en apuros la exposición inicial y (3) un efecto compositivo satisfactorio. *Véase* **iluminación descompensada.**

■ **equilibrio formal** Pintura, o, en el caso del cine, imagen visual en la que hay una disposición ordenada y armoniosa, un equilibrio de los elementos de la imagen. Préstese atención, por ejemplo, a las composiciones visuales de las películas del director japonés Akira Kurosawa. Las películas de forma cerrada tienden a mostrar este tipo de disposición de los elementos autosuficiente y equilibrada, mientras que las de forma abierta tienden a presentar los elementos visuales con la aleatoriedad propia del mundo exterior a la sala.

■ **equipamiento portátil** Todos los aparatos utilizados para el rodaje en localizaciones. Estos aparatos son ligeros, con frecuencia plegables, y fáciles de transportar. Cámaras, iluminación y sus equipamientos auxiliares componen las partes fundamentales del equipamiento portátil.

■ **equipo** Grupo de personas implicadas en alguna fase de la realización de una película; por ejemplo, el equipo de cámara.

■ **equipo de ambientación** Personal responsable del montaje y el desmontaje del decorado para el rodaje de una película. Trabaja a las órdenes del regidor y se encarga de ambientar el decorado con el atrezo y el mobiliario apropiados. Véase **decorador** *y* **regidor.**

■ **equipo de cámara** Grupo de personas que trabajan a las órdenes del director de fotografía y son los responsables de la fotografía del filme. El equipo suele incluir un operador de cámara, que maneja la cámara durante el rodaje; el ayudante de cámara (llamado foquista en Europa), que va ajustando el foco a medida que la cámara o los actores se van moviendo y que se encarga de cambiar los chasis; el auxiliar de cámara (llamado claquetista en Europa), que golpea los listones de la claqueta mientras anuncia verbalmente la escena, apunta los números

de claqueta al comienzo de cada toma, carga los chasis, rellena los partes de cámara y se encarga de mantener actualizada la información que contiene la claqueta, y uno o más maquinistas, cuya labor consiste en desplazar la *dolly* y realizar otros trabajos pesados en el transcurso del rodaje.

■ **equipo de carpintería** Unidad de producción de una película encargada de la construcción de todos los objetos de madera para el rodaje del filme. El grupo está a cargo del jefe de carpintería.

■ **equipo de construcción** Grupo de personas que trabaja a las órdenes del constructor-jefe de decorados y se encarga de construir los decorados.

■ **equipo de eléctricos** Grupo de personas responsable de los trabajos eléctricos en una producción cinematográfica, que se ocupan especialmente de suministrar luces y corriente como también del mantenimiento de todos los equipos eléctricos. Al jefe del equipo se le llama jefe de eléctricos y a su ayudante, capataz o *best boy*.

■ **equipo de retroproyección** Proyector especial para filmación con retroproyección que funciona mediante un motor intersincronizado con el de la cámara. Este procedimiento resulta necesario para asegurarse de que los fotogramas de las imágenes en movimiento proyectadas en la pantalla que se encuentra detrás de los intérpretes se proyectan en estricta conjunción con los fotogramas expuestos en la cámara, y que los obturadores de ambos aparatos bloquean y dejan pasar la luz al mismo tiempo.

■ **equipo de sonido** Grupo de personas encargado de grabar el sonido durante el rodaje de un filme. El equipo de sonido se responsabiliza del mantenimiento y de la utilización de los aparatos de sonido, para que la grabación resulte clara, fiel y equilibrada. Además, debe llevar a cabo su labor de una manera que no interfiera con el rodaje. El jefe del grupo es el mezclador de sonido, a veces denominado mezclador de producción o de sonido de plató. Controla la mezcladora portátil, coordinando los sonidos captados por los distintos micrófonos. El mezclador de sonido es un individuo altamente cualificado y experto, con conocimientos sobre acústica y equipos de sonido, que debe saber cómo grabar los diálogos para conseguir un resultado óptimo tanto en decorados como en localizaciones. El mezclador de sonido colabora estrechamente con el director de la película y suele ayudarle el grabador de sonido o el operador de sonido de cámara, el microfonista, que maneja la jirafa y el micrófono sujeto a ella, y quizás algunos operadores y auxiliares de sonido adicionales. Cabe señalar que el individuo encargado de mezclar posteriormente todas las pistas de sonido para la versión montada final de la película también recibe el nombre de mezclador de sonido o mezclador de doblaje.

■ **era de la información** Nombre dado a esta época, y a las que llegarán pronto, que se destacan por el desarrollo revolucionario de los medios de comunicación y sus sistemas adecuados para la venta y el intercambio de información. El término «información» se aplica aquí a (1) ideas y datos educativos, (2) intercambios de materiales entre empresas y entre una empresa y un consumidor y (3) vehículos para el entretenimiento. La era de la información es consecuencia del enorme y vertiginoso desarrollo de la tecnología electrónica, especialmente de la de vídeo y la digital, y de Internet, para el intercambio y la diseminación de este tipo de información. La industria cinematográfica tiene un papel fundamental en esta era, pero sólo como parte de un mundo empresarial más amplio y una enorme red de actividades, en el que sus obras son la fuente para vídeos domésticos, emisiones en televisión por cable y televisión convencional, videojuegos y juegos de ordenador, grabaciones sonoras, versiones noveladas impresas y otros libros, y una gran cantidad de artefactos de *merchandising* tanto en los EE.UU. como en el extranjero. La cantidad de dinero que se gasta en el sector de la electrónica y la informática en la economía estadounidense es mucho mayor que todo lo que gana la industria cinematográfica. La nuestra es una época que se ha desplazado de una economía basada en la producción a una que se caracteriza por los servicios, el entretenimiento y la información.

■ ***erecting system*** Sistema de prismas o espejos que invierte la imagen y permite verla con el extremo correcto en la parte superior, especialmente en los visores de cámara.

■ **error de *casting*** Situación que se produce cuando una persona a la que se ha elegido para un papel no posee las cualidades personales adecuadas o el talento para interpretar el papel.

■ **error de paralaje** Error en la imagen, como la omisión de parte del sujeto o una deficiente composición de la imagen, producido por el paralaje (es decir, el desplazamiento de los objetos debido a las perspectivas ligeramente distintas del objetivo y el visor de la cámara cuando esto no está corregido mediante algún tipo de sistema réflex). *Véase* **paralaje** *y* **visor.**

■ **escala** (1) Tamaño relativo de un objeto. En el fotograma, el tamaño de un objeto está definido por su relación con otros objetos. La escala, pues, debe utilizarse para hacer que el público pueda apreciar el auténtico tamaño de un objeto o para compensar la distorsión producida por ciertos tipos de objetivos –por ejemplo, los objetos situados en primer término pueden parecer desproporcionadamente grandes comparados con los del fondo cuando se ven a través de un objetivo de gran angular–. El ángulo de la cámara y su distancia respecto al sujeto también son elementos a tener en cuenta al transmitir una idea del tamaño de un objeto, al darle una perspectiva determinada dentro de su entorno. La escala también puede utilizarse para crear el tamaño –por ejemplo, cuando se unen mediante máscara planos individuales de pequeñas marionetas con planos de intérpretes reales de forma que las marionetas parecen ser animales colosales en relación con los más pequeños humanos–. *Véase* **animación.** (2) Paga mínima generalmente negociada por un sindicato o *guild* con la industria por la realización de un trabajo específico. Trabajar por la escala es trabajar por la paga mínima. (3) Carta que muestra distintos colores y valores de gris y que se filma al comienzo y al final de un rollo de película para ofrecer al laboratorio un modelo para juzgar las cualidades del color y los valores tonales de las imágenes del resto de la película.

■ **escala de brillo** Escala de intensidad de la luz, desde su grado mínimo hasta su grado máximo, procedente de los diversos elementos de una escena, medida por medio de un fotómetro. En ocasiones recibe el nombre de escala de luminancia del sujeto o de escala de luminancia general.

■ **escala de grises** Escala con gradaciones de gris desde el blanco hasta el negro utilizada en ocasiones junto con una tarjeta gris y un exposímetro para preparar la filmación de una escena y también en el laboratorio, especialmente para establecer el contraste a la hora de positivar una película.

■ **escala de positivado** Serie de puntos graduados para medir el aumento o la disminución de la intensidad de la luz en una positivadora. *Véase* **positivadora.**

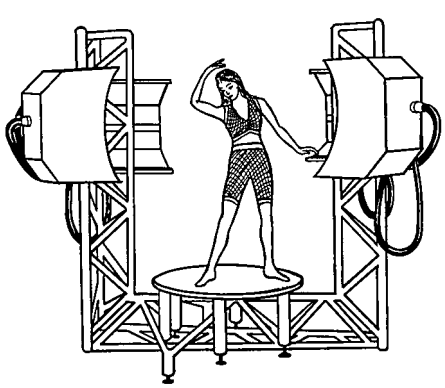
■ **escala Kelvin** Escala para medir la temperatura de color (es decir, la cualidad del color) de una fuente de iluminación. Esta escala Kelvin se basa en los grados centígrados, pero empieza en el equivalente a -273 ºC. La luz-día normal tiene una medida de aproximadamente 6.000 grados Kelvin, y una lámpara de tungsteno normal en un estudio tiene una medida de aproximadamente 3.200 grados Kelvin. Las temperaturas más bajas están en la escala del rojo al naranja, mientras que las temperaturas más altas tienen una mayor cantidad de azul.

■ **escalar** En la animación por ordenador, proceso de cambiar la anchura y la altura de parte o de todo el modelo. La relación original de altura a anchura puede mantenerse o distorsionarse el modelo. *Véase* **redimensionar.**

■ **escalonado** *Véase* **pixelado.**

■ **escanear** Mover un haz de electrones a lo largo de una imagen, objeto o página impresa de forma que se codifique digitalmente y se almacene en la memoria de un ordenador, desde la cual se puede acceder posteriormente a una imagen. *Véase* **escáner**.

■ **escáner** Aparato en el que un haz electrónico se mueve a lo largo de una fotografía, página impresa, u objeto, convirtiéndola en un código digital que se almacena en la memoria de un ordenador. Se puede acceder a la fotografía, página impresa o imagen del objeto y trabajar sobre ella o se le puede transformar simplemente en otro registro o medio. El haz se mueve a lo largo del sujeto en una serie de líneas, convirtiéndolo en un gran número de píxeles, cada uno de los cuales está codificado digitalmente de forma que el sujeto puede hacerse aparecer como aparecía inicialmente. Se utilizan escáneres de cuerpo para digitalizar la forma humana en varias acciones o movimientos; después, la información digital puede utilizarse como base para crear imágenes computerizadas originales con apariencia real. Las grabadoras para película que digitalizan imágenes directamente a partir de



escáner (de cuerpo entero)

un negativo emplean una tecnología de punto volante o de CCD (dispositivo de acoplamiento de carga). *Véase* **animación por ordenador, digital, dispositivo de acoplamiento de carga (CCD), escáner para película, grabadora para película, ordenador** *y* **telecine.**

■ **escáner para película** Máquina que convierte imágenes de película cinematográfica, fotograma a fotograma, del negativo a un código digital para almacenarlas en un ordenador. La información digitalizada puede utilizarse para mostrar las imágenes en un monitor para poder corregirlas, realzarlas o alterarlas. Cuando se finaliza el trabajo sobre las imágenes, éstas pueden registrarse sobre película cinematográfica mediante una grabadora para película. Dos métodos fundamentales se emplean para el escaneado de la película, el de punto volante y el de tecnología CCD (dispositivo de acoplamiento de carga). En el primero, un haz electrónico genera un barrido en la parte frontal de un tubo de rayos catódicos, que escanea entonces una película en movimiento; unos filtros dicroicos desglosan la luz que pasa a través de cada fotograma en la roja, la verde y la azul. Unas células fotoeléctricas convierten las distintas ondas luminosas en señales eléctricas analógicas, que posteriormente se digitalizan. En el segundo proceso, normalmente tres sensores CCD trilineales (uno por cada uno de los colores primarios) responden a una luz de xenón que escanea la imagen: la enorme cantidad de píxeles del sensor reaccionan a las ondas luminosas convirtiéndolas en señales eléctricas, que finalmente se digitalizan y después se almacenan. Escáneres para película excelentes son los Genesis 35 y 65 fabricados por Kodak y el Klone de Rank Cintel, todos los cuales utilizan la tecnología CCD trilineal. También se les conoce como *input scanners*. Mientras que los telecines se emplean normalmente para la transferencia de vídeo (por ejemplo, para transmisión por televisión y para la edición no lineal) ejecutada en tiempo real a 24 fotogramas por segundo, los escáneres para película, que trabajan más lentamente en tiempo no real, almacenan imágenes de alta resolución, con la misma calidad que el negativo, de modo que pueden corregirse, retocarse, alterarse y, finalmente, devolverse a película. *Véase* **digital, grabadora para película, escáner** y **telecine.**

■ **escáner para película Genesis** *Véase* **sistema cinematográfico digital Cineon.**

■ **escena (ESC.)** (1) Acción unificada contenida en la trama de una película, por lo general desarrollada en una sola localización y en un solo periodo de tiempo. La trama no consiste en realidad más que en una serie de secuencias conectadas. A veces, una única escena tiene lugar en más de una localización; por ejemplo, cuando en el transcurso de una persecución la acción nos lleva de un lugar a otro. Una escena puede estar compuesta por un único plano o por una serie de planos que nos muestren la acción desde varios ángulos y distancias. En este último caso, el número de planos dependerá tanto de la duración de la escena como del impacto dramático que se busque conseguir. (2) En ocasiones, sinónimo de «plano». (3) Escenario físico o localización de una acción concreta. *Véase* **plano** *y* **secuencia.**

■ **escena A, lado A** Escena a la que se le añade otra en el proceso de montaje. La escena A se encuentra a la izquierda de la escena B que se le añade, y que se encuentra situada en el lado B o lado derecho.

■ **escena B, lado B** Escena que se añade a otra en el proceso de montaje. La escena B se encuentra a la derecha de la escena a la que se añade, la escena A, situada a su vez en el lado A o lado izquierdo.

■ **escena entrante** Escena que comienza a aparecer durante un encadenado, una cortinilla o un fundido en negro y un fundido de apertura, en oposición a la «escena saliente».

■ **escena extendida, plano extendido** Escena o plano de un copión montado al que se le ha unido un fragmento de cola *leader*, llamado señalador, para indicar que se debe extender la escena o el plano o que falta una parte. *Véase* **señalador.**

■ **escena invertida** Escena a la que se le ha dado la vuelta y en la que el sentido en el que se desarrolla la acción ha quedado invertido. Este efecto se consigue mediante el positivado inverso realizado en una positivadora óptica. *Véase* **marcha atrás.**

■ **escena multitudinaria** Cualquier escena en la que aparece gran cantidad de gente.

■ **escena obligatoria** Escena que parece necesaria y que el público espera en un determinado tipo de trama; por ejemplo, el obligatorio duelo con revólveres entre el héroe y el malo en un *western* o la obligatoria escena de amor con desnudos en una película romántica contemporánea.

■ **escena saliente** Escena que abandona la pantalla durante un encadenado, cortinilla o fundido, y que precede a la «escena entrante».

■ **escenario** (1) Tiempo y lugar en el que la acción de un filme se desarrolla. (2) Espacio específico en el que se desarrolla una escena, tanto natural como artificial. Desde los inicios del cine, los directores han mostrado propensión por rodar en localizaciones naturales o en decorados. En Francia, los hermanos Lumière mostraron por vez primera sus breves atisbos del mundo real en 1895, con la escena de unos trabajadores abandonando la factoría en *La sortie des ouvriers de l'usine Lumière* (*La salida de los trabajadores de la fábrica Lumière*, 1895), mientras que Méliès, tras filmar el mismo tipo de vislumbres fugitivos de la realidad, comenzó a realizar sus famosas fantasías y obras dramáticas en el interior de su estudio de Montreuil en 1897. Movimientos específicos de la historia del cine se distinguen por la elección de uno de estos dos tipos de escenario: por ejemplo, un rasgo característico de las películas expresionistas alemanas son sus decorados bajo techo, espacialmente distorsionados e iluminados de una forma no natural, que transmiten estados psicológicos más que una visión exacta de la realidad, mientras que las películas neorrealistas italianas destacan por su recreación directa de la sociedad contemporánea filmada en escenarios reales. También hay géneros cinematográficos que se asocian a uno o a otro tipo de escenario: por ejemplo, las películas del Oeste a menudo se han rodado en exteriores para captar la acción propia del género y reproducir los entornos naturales, mientras que las películas de terror generalmente se han rodado en decorados construidos en interiores para crear un estado de irrealidad claustrofóbico y amenazante.

Los estudios de Hollywood filmaban en gran medida en espacios artificialmente construidos, ya fuera en decorados bajo techo, en los que se rodaban tanto exteriores como interiores, o en decorados al aire libre, levantados en los solares de los estudios, en los que se rodaban exteriores. Especialmente destacable es el estilo *art déco* que Cedric Gibbons trasplantó al cine de Hollywood a finales de los años veinte y que floreció en la década de los treinta. Pero el declive del sistema de estudios en los años cincuenta, con sus vastas instalaciones y su enorme cantidad de personal, y la disminución de la producción cinematográfica, hicieron que se diera prioridad al rodaje en localizaciones por considerarlo más económico, aun contando con los costes del transporte del equipamiento y de los empleados y con la necesidad de alterar estructuras o localizaciones preexistentes, así como con la necesidad de rodar determinadas partes en decorados a cubierto artificialmente construidos. No obstante, a veces los cineastas han pretendido recrear el mundo cerrado y en parte irreal de la época de los estudios, cosechando fracasos como el de Francis Ford Coppola con *Corazonada* (*One from the Heart*, 1982) y el de Wim Wenders con *El hombre de Chinatown* (*Hammett*, 1982), ambas realizadas en los Zoetrope Studios de Coppola. *Véase* ***art déco,*** **decorado** y **director artístico.**

■ **escenas añadidas** En algunas ocasiones, esta expresión hace referencia a (1) escenas añadidas a un guion una vez finalizado o durante el proceso de rodaje, pero se aplica más menudo a (2) escenas añadidas a la película una vez concluido el rodaje.

■ **escenografía** Manera en que una película o parte de una película se «escenifica», es decir, la forma en que la acción y el escenario se organizan y se integran. El término procede, obviamente, del teatro y subraya el impacto visual de los intérpretes, la acción, el decorado, el vestuario y la iluminación; puede usarse para referirse a un plano, a una escena, a una secuencia o a la impresión general de la película en su conjunto. El término es menos formal y está menos relacionado con las cualidades estéticas y compositivas del fotograma individual que el de *mise-en-scène*. *Véase* ***mise-en-scène***.

■ **esclavo** (1) Cualquier mecanismo controlado a distancia. (2) Cualquier mecanismo controlado por otro, que recibe el nombre de maestro.

■ **Escuela de Brighton** Grupo de cineastas de la costa sur de Inglaterra que desarrollaron su labor a principios del siglo XX. Los más destacados fueron G. A. Smith y J. A. Williamson. Ciertas conquistas técnicas atribuidas a esta escuela, como el primer plano y el montaje paralelo, preceden a su utilización por parte de Edwin S. Porter en los EE.UU. La obra

Escuela de Brighton *Rescued by Rover* (1905), la película de 6 minutos de Cecil Hepworth, es un hito del montaje de continuidad.

más famosa de la escuela de Brighton es *Rescued by Rover* (*Rescatado por Rover*, 1905), de Cecil Hepworth, que resulta significativa a causa de su montaje y del trabajo de cámara.

■ **escuela de cine** Escuela especializada en enseñar producción de cine e historia del cine. En los EE.UU., algunas de las más conocidas escuelas de cine pertenecen a universidades tan importantes como la University of California en Los Ángeles, la University of Southern California, y la New York University; también tiene un gran prestigio el American Film Institute's Center for Advanced Film Studies en Beverly Hills, California. En Gran Bretaña, ejemplos notables son la London International Film School y la National Film School en los Beaconsfield Film Studios.

■ **escuela de la violencia animada** Expresión irónica para referirse a dibujos animados que contienen grandes dosis de violencia, en especial los producidos por los estudios de Hollywood durante los años cuarenta y cincuenta. Tex Avery, que trabajó para distintas compañías, con frecuencia aparece citado como el principal maestro de esta escuela. Los dibujos animados de *Tom y Jerry* y los de *Correcaminos* constituyen buenos ejemplos de este tipo de animación. En los dibujos animados, los personajes resultan aplastados, reventados o deformados de todas las maneras posibles, mediante toda clase de maltratos físicos, con frecuencia causados por otro personaje. La naturaleza fantástica del mundo de los dibujos animados y el hecho de que las lesiones no sean permanentes parecen situar dichas acciones más allá del ámbito de lo posible, en el ámbito de lo cómico o de lo ridículo, aunque los efectos que pueda tener dicha violencia entre los jóvenes espectadores se encuentran sujetos a debate.

■ **espaciador** (1) Cola *leader* en blanco o fragmento de película desechada utilizada para rellenar espacios en la película de sonido durante el montaje. (2) Núcleo situado entre las bobinas de una rebobinadora que sirve para mantenerlas correctamente alineadas cuando introducen película en la sincronizadora y la recogen a su salida.

■ **espacio** Mientras que la pintura y la arquitectura son básicamente artes espaciales, dado que se presentan completamente y de una sola vez en el espacio y no cambian de un instante a otro, y la música es un arte temporal, pues depende de la secuencialidad y el cambio en el tiempo, el cine, al crear una serie de imágenes espaciales pero cambiantes, depende de ambas dimensiones. Rudolf Arnheim, en *El cine como arte*, ha argumentado que, como el cine prescinde de la dimensión de profundidad y como distorsiona la proporción y la perspectiva de los tamaños y las formas, «la atención del espectador se dirige al patrón bidimensional de líneas y de masas de sombras». Más adelante señala que, como la tridimensionalidad de los cuerpos se proyecta en un plano, éstos se convierten en «elementos de la composición de superficie». La imagen cinematográfica, por lo tanto, atrae nuestra atención sobre sus elementos compositivos formales más de lo que lo hace el mundo que tenemos a nuestro alrededor, aunque al mismo tiempo veamos la imagen como una representación de la realidad tridimensional.

La organización de las líneas, las masas, los tamaños, las formas y las relaciones espaciales, al tiempo que crea imágenes estéticamente satisfactorias y que compone para nosotros una imagen de la realidad, también refuerza las situaciones dramáticas, los estados psicológicos y los conceptos temáticos. Las relaciones espaciales establecidas entre los personajes y en relación con su entorno contribuyen a nuestra comprensión de lo que está sucediendo y a nuestra respuesta frente a ello. La cantidad de espacio dominada por los personajes, el área que ocupan en pantalla, su tamaño y localización relativos respecto de los otros personajes y de los objetos, debe ser diseñada previamente por el director. Puesto que en el continuo de imágenes cambiantes el espacio no es nunca estático, se utilizan nuevas posiciones y ángulos de cámara no sólo para crear una variedad de perspectivas dinámicas, sino también para transmitir información mediante el cambio de las relaciones espaciales de un plano a otro. Cuando la cámara corta de una escena a otra, las relaciones espaciales cobran especial importancia, creando una transición suave o un corte abrupto que sobresalta al espectador, enfatizando la relación o el contraste entre las escenas. La representación de la realidad espacial ofrecida por la imagen crea para nosotros no sólo la impresión del mundo real, sino también una sensación de implicación, como si nos viéramos a nosotros mismos moviéndonos por el interior de la escena. Esta sensación de realidad y profundidad espacial puede lograrse en la imagen plana y bidimensional componiendo la escena de tal forma que las diferentes distancias queden separadas y subrayadas: los ángulos de cámara y la distancia de cada plano varían al moverse la cámara y los intérpretes por el lugar, de modo que el espectador tenga la sensación de estar moviéndose por el espacio de la escena.

El término «espacio fílmico» se emplea en ocasiones en referencia al espacio único y aparte creado por el cine, por oposición con el espacio real que nos rodea. El espacio fílmico resulta único por su

bidimensionalidad y su visible discontinuidad respecto del espacio que nos rodea, así como por su maleabilidad, producto del montaje que nos permite ver la misma acción en la misma localización desde una serie de distintas perspectivas, y por su novedad y originalidad, al estar creado para nuestros ojos únicamente mediante la tecnología cinematográfica, como cuando dos planos filmados en lugares distintos se montan juntos de forma que sus ubicaciones espaciales parecen ser la misma, o como cuando primeros planos de maquetas crean en pantalla objetos o figuras que parecen enormes e imponentes. *Véase* **espacio fílmico, profundidad** *y* **tiempo.**

■ **espacio fílmico** Espacio creado en la pantalla dentro de una película, en oposición al espacio que existe en el mundo real. El espacio fílmico se puede distinguir del espacio real en los siguientes sentidos: (1) El espacio que existe en la pantalla es bidimensional, creando imágenes planas y alterando nuestra percepción de los tamaños y las relaciones entre los objetos. Por esta razón los cineastas utilizan la composición del encuadre, objetivos específicos, los movimientos de cámara y el montaje para compensar estas distorsiones y crear una imagen del mundo externo que sugiera el espacio real. (2) Montar juntos planos de diferentes lugares puede crear una escena unificada espacialmente que es completamente nueva y única. Pudovkin analiza esta capacidad del cine en *Lecciones de cinematografía*. (3) Se pueden filmar miniaturas de forma que parezcan más grandes, dando la impresión de ocupar un mundo espacialmente más grande que el que ocupan en realidad. Y todo objeto puede aumentarse espacialmente mediante un primer plano. (4) Percibimos el espacio real y externo como continuo e ininterrumpido; el montaje permite al público saltar de un lado a otro en el espacio, viendo la misma escena desde distancias y ángulos diversos. Este tipo de montaje también disminuye y extiende las perspectivas espaciales, creando una percepción y una perspectiva global completamente nuevas del espacio que son fílmicas porque sólo puede darse en la pantalla. *Véase* **espacio** *y* **tiempo fílmico.**

■ **espadachines** El término designa a los esgrimidores o aventureros fanfarrones y también se utiliza para describir un tipo de película que presenta las hazañas de este tipo de figuras. Películas como *El pirata negro* (*The Black Pirate*, 1926), con Douglas Fairbanks, dirigida por Albert Parker, y *El capitán Blood* (*Captain Blood*, 1935), con Errol Flynn, dirigida por Michael Curtiz, exhiben una buena cantidad de hazañas atléticas y de emocionantes combates de esgrima.

■ **especialista** Persona que sustituye a un actor o actriz en la realización de alguna acción difícil o peligrosa. Naturalmente, esta persona ha de tener cierto parecido con el intérprete original y estar vestida de manera idéntica. Los planos de esta acción se filman de forma que la identidad del especialista quede oculta. Estos profesionales son expertos en protagonizar caídas, sobrevivir a choques de vehículos o realizar exigentes proezas atléticas. Cuando para una película se necesitan varios especialistas para la realización de diversas acciones de este tipo, se contrata a un coordinador de especialistas.

■ **espectáculo multimedia** Término utilizado para describir las diversas formas de entretenimiento multisensoriales que representan un apasionante adelanto mutuo de la tecnología y la imagen en movimiento. Para parques temáticos, parques de atracciones y complejos de ocio (estos últimos también contienen formas tradicionales de entretenimiento como cines, tiendas y restaurantes), compañías como IMAX, Iwerks y Showscan crean formas especiales de entretenimiento fílmico proyectando imágenes de gran tamaño en salas especiales y creando paseos virtuales que nos trasladan al centro de la experiencia cinematográfica de Hollywood. Dentro de este contexto, destacan los paseos virtuales de *Regreso al futuro* en los parques de Universal Studios en California y Florida. *Véase* **sala especial.**

■ **espectador** Persona que va al cine.

■ **espectro** Banda de color que se produce cuando la luz atraviesa un prisma, que contiene el rojo, el naranja, el amarillo, el verde, el azul, el añil y el violeta, y que también contiene en sus extremos los efectos de la energía radiante que no es visible pero que es capaz de registrarse en película, es decir, las longitudes de onda infrarrojas más allá del área roja y las longitudes de onda ultravioletas más allá del violeta.

■ **espectro de contraste** Capacidad de una película para reproducir una imagen en relación con la escala tonal entre zonas claras y zonas oscuras. La película capaz de producir una imagen con ambos puntos extremos y pocos grises intermedios se considera de alto contraste, mientras que aquella que presenta gran variedad de grises intermedios se considera de bajo contraste. El espectro de la capacidad de contraste que posee la película y el contraste de la imagen revelada se encuentran determinados por el valor gamma.

■ **espectro visible** Parte del espectro entre la zonas ultravioleta e infrarroja cuyos colores resultan visibles a simple vista.

■ **espectrograma** Tira de color que entrega el fabricante junto con una película virgen determinada para mostrar la sensibilidad al color de la película para cada longitud de onda del espectro. Las longitudes de onda del espectro van progresando en longitud de izquierda a derecha a lo largo de la tira.

■ **espejo cincuenta-cincuenta** Espejo de efectos especiales utilizado con una cámara para lograr una superposición de dos imágenes directamente sobre la película sin tener que conseguir este efecto posteriormente mediante la unión de dos imágenes filmadas por separado en una copiadora óptica. Debido a que el espejo está parcialmente cubierto por una capa de plata o aluminio en una de sus caras, la mitad de la luz que llega a su superficie la atraviesa y la otra mitad rebota. Una acción llevada a cabo a un lado del espejo la puede reflejar el lado cubierto por la capa en dirección al objetivo de la cámara. El espejo se coloca delante de la cámara en un ángulo de 45 grados de manera que tanto la escena delante de la cámara como la acción a un lado se captan al mismo tiempo, superpuestas la una sobre la otra. Puede utilizarse el espejo para superponer fuego, explosiones o rayos de luz (en un laboratorio) sobre la escena principal. *Véase* **procedimiento Schüfftan.**

■ **espejo réflex alternante** Espejo colocado en un ángulo de 45 grados detrás del objetivo de la cámara, que, cuando se levanta, permite que llegue luz a la película, y cuando desciende, refleja la luz hacia el sistema del visor. *Véase* **visor réflex.**

■ **Essanay** Compañía cinematográfica norteamericana puesta en marcha en 1907 por George K. Spoor y G. M. Anderson. El nombre de la compañía se derivaba de la S y la A *(S and A)* de los apellidos de sus fundadores. Essanay fue al principio conocida por sus *westerns*, especialmente las 367 películas de Bronco Billy dirigidas y protagonizadas por Anderson. En 1909 la compañía se unió a la malograda Motion Pictures Patent Company, que intentó controlar todos los aspectos de la industria, incluyendo los equipos, la producción, la distribución y la exhibición. Essanay también era popular por sus comedias, y puede que su logro más importante fuera conseguir que Charlie Chaplin abandonara la Keystone a cambio de 1.250 dólares a la semana, permitiéndole realizar 14 cortometrajes entre 1915 y 1916, incluyendo *El vagabundo* (*The Tramp*, 1915). En 1915 Essanay formó una alianza con Vitagraph, Lubin y Selig, que posteriormente tomaría el nombre de VLSE Company. Al año siguiente Essanay no consiguió renovarle el contrato a Chaplin y éste se fue a la Mutual. La compañía dejó de prosperar y en 1917 fue adquirida junto con los demás miembros de la alianza por Vitagraph. *Véase* **Lubin, Motion Picture Patents Company, Selig** *y* **Vitagraph.**

■ **estabilidad** (1) Capacidad de una cámara o proyector para filmar o proyectar respectivamente una imagen sin movimientos no deseados de la imagen. (2) Capacidad de una grabadora o de un reproductor para registrar o reproducir sonido sin fluctuaciones no deseadas en la frecuencia.

■ **estabilización** Fase del procesado de la película en la que la imagen se hace permanente y se impide que los residuos químicos que quedan en la emulsión produzcan efectos secundarios utilizando un estabilizador justo antes del secado.

■ **estabilizador** (1) Solución química que se utiliza justo antes del secado en el procesado de película para eliminar los residuos químicos que queden en la emulsión y hacer permanente la imagen. (2) Soporte que estabiliza la cámara y que es especialmente útil para filmar desde un vehículo en movimiento, durante un plano de cámara en mano, y con un objetivo de distancia focal larga.

■ **estabilizador de cámara para helicóptero** Montura de cámara para la filmación de planos aéreos desde helicóptero, que permite rodar sin acusar la vibración del aparato.

■ **estación de trabajo** Sistema que utiliza tecnología informática para realizar alguna operación; por ejemplo, una estación de trabajo de audio digital o una estación de trabajo de película digital.

■ **estanco a la luz** Cualquier compartimento o área totalmente libre de luz (por ejemplo, una cámara o un cuarto oscuro).

■ **estándares** Especificaciones establecidas en la industria para la película y otros tipos de equipamiento. *Véase* **American National Standards Institute.**

■ **estándares de la Academia** Pautas de normalización tecnológica establecidas por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences y aceptadas en general por el conjunto de la industria cinematográfica. La aceptación generalizada de estos estándares se ve

reflejada en el éxito de términos como abertura de la Academia o cola *leader* de la Academia.

■ **Estar** Película con soporte de poliéster fabricada por Kodak. Debido a su mayor resistencia y duración que el soporte de acetato, actualmente se utiliza con frecuencia para los internegativos a partir de los cuales se tiran las copias de exhibición y para las propias copias de exhibición. Debido a la susceptibilidad del soporte de acetato al deterioro, el Estar también se está usando en la conservación, especialmente para los interpositivos y para los máster de separación. A veces se utiliza el nombre Estar genéricamente para la película de poliéster en general. *Véase* **película, soporte de acetato** *y* **soporte de poliéster.**

■ **estática** Interferencia en un sistema de sonido producida por una perturbación eléctrica.

■ **estativo** Soporte, normalmente realizado en una aleación de aluminio, empleado en la filmación de planos cámara en mano. La persona encargada de la filmación, es decir, el segundo operador, se cuelga del hombro (o se ajusta a la cintura) el estativo que sirve como soporte de la cámara, de manera que sus manos quedan libres para centrarse en el manejo de la misma. *Véase* **cámara en mano** *y* **Steadicam.**

■ **este** En animación, lado derecho de la mesa de dibujo, mesa de animación, dibujo o calco, contrario al lado oeste o izquierdo.

■ **estéreo de tres pistas** Sonido grabado en tres pistas en una copia positiva normal con perforaciones estándar. Las pistas permiten la distribución a las áreas izquierda, central y derecha detrás de la pantalla sin una cuarta pista para el sonido de sala. *Véase* **sonido estereofónico.**

■ **estereoscopia, cinematografía estereoscópica** *Véase* **3-D.**

■ **estereotipo** Personaje de una película, una obra teatral o una novela, derivado de manera evidente de personajes similares de otras obras. Un personaje estereotipado no tiene mucho de propio y parece ser una repetición del aspecto físico, del comportamiento y de la personalidad de figuras anteriores. Este tipo de personaje resulta familiar para el público y se revela como un cliché en cuanto entra en escena, como sucede con la sufriente madre del criminal en el cine de gángsteres, con la atractiva maestra de escuela en el *western* y con el ayudante jorobado del científico loco en el cine de terror. *Véase* **personaje típico.**

■ **estética cinematográfica** La estética es una rama de la filosofía que investiga la «belleza» en una obra de arte e intenta desarrollar un sistema de principios abstractos acerca de lo bello. También se interesa por las reacciones psicológicas y emocionales del espectador ante lo bello en el arte. La crítica estética tradicional ha perdido su prestigio: se la considera un estudio del amor a la belleza por sí misma sin interés por el significado, la relevancia o la moralidad. Actualmente la crítica estética ha desarrollado un mayor interés por el impacto de la obra de arte en su público, en cómo el público reacciona ante ella, y de qué forma la obra provoca estas reacciones. Éste es el sentido en el que se usa el término «estética del cine». La estética del cine se interesa por las reacciones internas del espectador, psicológicas y emocionales, ante la película, y en cómo la película, en tanto que obra de arte, a través de su contenido, su técnica y sus elementos formales, provoca estas reacciones en el espectador.

■ **estilista, peluquero** Individuo que se ocupa del cabello tanto de los intérpretes femeninos como de los masculinos, componiéndolo y peinándolo antes del rodaje y haciendo retoques durante las pausas.

■ **estilo** Forma general y características específicas asociadas con una obra de arte, bien considerada como perteneciente a un conjunto de obras con cualidades similares, o bien como una creación individual. El estilo está más relacionado con la apariencia que con el contenido, con la manera en la que algo se muestra más que con aquello que se muestra, aunque ambos aspectos sólo pueden entenderse adecuadamente en relación el uno con el otro. El concepto de estilo puede aplicarse a (1) un movimiento cultural, como el neoclasicismo o el expresionismo; (2) un periodo histórico, como la regencia en Gran Bretaña o los años veinte en los Estados Unidos; (3) un periodo en la evolución de una forma artística, por ejemplo, el cine sonoro en los años treinta; (4) un tipo de interpretación, por ejemplo, la interpretación un tanto melodramática asociada a las películas mudas o el extremado realismo de los actores asociado al Actors Studio y (5) un artista cinematográfico determinado, especialmente un director o director de fotografía. El concepto de estilo puede utilizarse para analizar el cine en el contexto de todas las categorías anteriores: una película puede estar influida por un movimiento cultural determinado, como el expresionismo; representar históricamente un periodo específico

imitando su estilo en sus decorados y su vestuario; mostrar un tipo de interpretación determinado y analizarse en gran medida como la creación estilística de los cineastas. Lo más frecuente en los estudios sobre cine es que el concepto se utilice para definir las características especiales de las obras de un director determinado el tipo de trama, técnicas de cámara, *mise-en-scène*, montaje, sonido e interpretación que se dan en las obras individuales y de una obra a otra. En este sentido, el estilo es en último término el sello y la visión del director impuestas sobre el tema de la película. Como afirma Béla Balázs en *El filme. Evolución y esencia de un arte nuevo*, el estilo «es siempre una desviación respecto de la realidad auténtica y objetiva».

■ **estilo documental** Estilo de filmación, montaje y grabación de sonido en películas de ficción que emula el del cine documental, con el propósito de crear una impresión de realidad y objetividad. Por ejemplo, en *La casa de la calle 92* (*House on 92nd Street*, 1945) Henry Hathaway trató de otorgar una sensación de inmediatez y veracidad a la amenaza del espionaje y de los espías nazis en América durante la Segunda Guerra Mundial, así como una sensación de confianza en las fuerzas encargadas del cumplimiento de la ley, mediante la utilización de un estilo de filmación objetivo y de una poderosa voz en *off*, recursos asociados al documental en general y, más concretamente, a la serie *March of Time* de su productor, Louis de Rochemont. Gillo Pontecorvo, en *La batalla de Argel* (*The Battle of Algiers*, 1966), sintetizó el aspecto visual de la fotografía de noticieros con la técnica documental para dar credibilidad y fuerza a su retrato de la lucha de los argelinos por independizarse de Francia. *Véase* **documental** *y* **semidocumental.**

estilo documental *La batalla de Argel* (1966), dirigida por Gillo Pontecorvo, tiene numerosas escenas que revisten la autenticidad de un noticiario.

■ **estimación presupuestaria** Presupuesto previsto para una película que incluye tanto los costes por encima de la línea como los costes por debajo de la línea. Se utiliza un formulario de una sola página para dar una estimación general en la que sólo se detallan categorías muy amplias, y se usa un formulario más extenso de varias páginas para ofrecer un desglose más detallado y pormenorizado. *Véase* **costes por debajo de la línea** *y* **costes por encima de la línea.**

■ **estirar** Alargar un parlamento o comentario hablando más lentamente y realizando pausas más largas de lo habitual.

■ **estrella** Actor o actriz de reputación nacional o internacional que interpreta papeles importantes y tiene un gran atractivo para la taquilla. Éstos tienden a sobrepasar los papeles que interpretan hasta el punto de que el público va a ver, película tras película, el largometraje en el que la estrella aparece más por el interés que despierta el actor o la actriz de los que se trate que por la propia historia narrada por el filme. Una estrella es una figura pública, alguien cuyas cualidades personales se crean y explotan para ofrecer al público un tipo reconocible, con el que los espectadores pueden identificarse y, al mismo tiempo, evadirse de su realidad cotidiana. *Véase* ***star system.***

estrella Greta Garbo, La «divina».

■ **estrella invitada** Personalidad famosa del cine que realiza una aparición especial pero breve en una película, con frecuencia para aumentar el atractivo de la película y a veces para añadir un toque de humor. *Véase* **cameo.**

■ **estreno** Primera distribución y exhibición de un filme. Las películas posteriormente se reestrenan o redistribuyen. El estreno de una película importante generalmente viene precedido por una serie de preestrenos y por una ambiciosa campaña publicitaria. En los EE.UU., los grandes estrenos ya no comienzan con una *première* exclusiva, seguida por un estreno en primicia en un único cine en las grandes ciudades, sino que son objeto de un estreno masivo en los diversos mercados del país. La «fecha de estreno» corresponde al día en el que la película inicia su carrera comercial, el «calendario de estrenos» es el plan para la proyección del filme en diversas salas y el «plan de estrenos» es la estrategia que determina la puesta en circulación de copias para la exhibición de la película, con vistas a obtener los máximos beneficios durante los primeros días de su lanzamiento. *Véase* **distribución** *y* **exhibición.**

■ **estreno *en plataforma*** Estrategia propia del mercado americano, que consiste en estrenar una película en una cantidad limitada de salas y mercados con la esperanza de que una respuesta positiva por parte del público «sirva de plataforma» al éxito del largometraje, esto es, genere suficiente conocimiento e interés en el gran público para garantizar una distribución más amplia. *Véase* **distribución.**

■ **estreno en primicia** Primera exhibición pública de una película en un mercado o área, independientemente del número de salas en los que se realice. *Véase* **exhibición.**

■ **estreno general** Distribución y exhibición de una película en numerosas salas de todo el país. En el contexto estadounidense, el término «estreno masivo» se utiliza cuando el número de salas que la estrenan supera las 500. *Véase* **distribución, estreno masivo, estreno simultáneo** *y* **exhibición.**

■ **estreno limitado** Película que se exhibe sólo en un número selecto de salas de los EE.UU. (no más de 50), o sólo en unas pocas áreas. Este tipo de filmes o bien suscita el interés de sectores de público muy selectos, o bien llama la atención en áreas geográficas muy concretas. Una película también puede ser objeto de un estreno limitado para comprobar el interés del público en ella antes de que el distribuidor gaste una gran cantidad de dinero en una distribución masiva. *Véase* **distribución** y **exhibición.**

■ **estreno masivo** En el contexto del mercado estadounidense, distribución de una película comercial a nivel nacional y a gran cantidad de salas comerciales. Esta cifra ha cambiado al multiplicarse las pantallas, y las prácticas de distribución también se han modificado: mientras que en los años ochenta, 1.000 pantallas se consideraba un estreno masivo, la cifra ha aumentado a aproximadamente 2.000 en los noventa e incluso llegó a las 3.000 recientemente. *Véase* **exhibición, distribución** *y* **estreno general.**

■ **estreno nacional** Exhibición inicial de una película limitada a los Estados Unidos. *Véase* **exhibición**.

■ **estreno reducido** En el contexto del mercado estadounidense, exhibición inicial de una película en un selecto número de salas en áreas importantes para generar interés, de forma que dé lugar a un estreno de carácter más general, lo mismo que un estreno *en plataforma*. *Véase* **estreno masivo** *y* **exhibición.**

■ **estreno regional** En el contexto estadounidense, tipo de estreno *en plataforma* de una película limitado a regiones escogidas, para despertar interés por su estreno masivo, que se producirá en breve plazo. *Véase* **distribución** *y* **estreno *en plataforma*.**

■ **estreno simultáneo** Distribución de una película para que se exhiba al mismo tiempo en diversas salas. *Véase* **exhibición.**

■ **estroboscopio** Instrumento pionero inventado por Simon Ritter Von Stampfer en Viena y exhibido en 1833, que explotaba la persistencia de la visión para crear imágenes en movimiento. A semejanza del fenakistoscopio, creado simultáneamente por el belga Joseph Antoine Ferdinand Plateau, el estroboscopio creaba la ilusión de movimiento haciendo que el espectador girara un disco circular, en cuyo interior se alojaban una serie de dibujos, y observara a través de unos cortes practicados en el disco la imagen reflejada de estos dibujos en un espejo. Stampfer hizo posteriormente que su instrumento dispusiera de dos discos rotatorios, uno con los cortes a través de los que el espectador miraba y otro con los dibujos. *Véase* **fenakistoscopio, praxinoscopio** *y* **zoótropo.**

■ **estructura** Disposición de las diversas partes y organización total de una obra de arte. El término no debe confundirse con el de estructuralismo, movimiento cultural y enfoque analítico de contornos

precisos. El concepto de estructura, que se puso de moda durante las décadas que precedieron a la aparición del estructuralismo, resulta crucial para diversas formas de arte. El tipo de estructura estudiada depende tanto de la forma artística de la que se trate como de la perspectiva adoptada por el crítico. En los estudios fílmicos, resulta posible estudiar (1) la estructura narrativa, la disposición y la organización total de personajes, acciones y líneas de argumento; (2) la estructura temática, la forma en la que conceptos o ideas específicas se desarrollan a través de las relaciones entre los diversos elementos de la historia y entre las imágenes de la película y (3) la estructura fílmica, la interacción y el efecto global de tipos específicos de planos y técnicas de montaje. *Véase* **historia** *y* **trama.**

■ **estructura dramática** Organización y relación de los elementos de la trama en una obra narrativa, incluyendo la obra cinematográfica. Tradicionalmente, dicha estructura se estudia en términos de exposición, desarrollo de la acción, clímax y, finalmente, desenlace. Muchas películas, por ejemplo, un gran número de los largometrajes de Ingmar Bergman, acatan ese orden para mantener el interés del público en la trama y en los personajes, pero otro tipo de filmes, como *El árbol de los zuecos* (*L'Albero degli zoccoli*, 1978), de Ermanno Olmi, son de naturaleza más acumulativa y deben su impacto dramático al conjunto de la obra, mientras que la impresión causada por películas como *La aventura* (*L'Avventura*, 1960), de Michelangelo Antonioni, se debe a la ausencia de un clímax o un desenlace real. *Véase* **clímax** *y* **desenlace.**

■ **estructuralismo** Escuela de pensamiento que considera que nuestra percepción de la realidad no está formada por objetos individuales sino por la relación entre los objetos. La mente impone sobre el mundo que nos rodea una variedad de estructuras que otorga un orden a la materia bruta de la realidad. Si comprendemos dichas estructuras, podremos comprender las operaciones de la mente humana y las estructuras de nuestra psique. Como los conceptos modernos del estructuralismo han sido influidos por la semiótica, la ciencia de los signos, a estas estructuras se las denomina asimismo códigos y pueden leerse como sistemas individuales de signos. El lingüista suizo Ferdinand de Saussure, cuyas clases sobre semiótica se publicaron bajo el título de *Curso de lingüística general* en 1915, afirma que todo lenguaje debe estudiarse sincrónicamente, como una entidad total e inmediata, y no sólo diacrónicamente, tal y como se desarrolla en el tiempo. El lenguaje debe verse como un sistema completo, como una estructura total, que puede entenderse mejor examinando las relaciones entre sus componentes individuales. En su *Antropología estructural*, el antropólogo francés Claude Lévi-Strauss sugiere que los conceptos lingüísticos de Saussure pueden emplearse para comprender las diversas estructuras que subyacen a la existencia de una sociedad, incluyendo sus mitologías y su arte. En el análisis estructural del mito de Edipo que efectúa en ese mismo libro, Lévi-Strauss utiliza los diversos tratamientos otorgados a la historia como usos individuales que, tomados colectivamente, nos sirven para entender la estructura básica que subyace al mito en general. Categorizando elementos de las diversas versiones del mito y colocándolos en oposiciones binarias, Lévi-Strauss presenta lo que él considera la estructura que encarna, para la cultura mítica, un conflicto básico relativo a los orígenes del hombre.

El estructuralismo aplicado a la crítica literaria estuvo de moda durante un tiempo, y las obras de críticos continentales como A. J. Greimas y Tzvetan Todorov, que buscaban determinar las estructuras de superficie narrativas presentes en diversas formas literarias, empleando para esa tarea principios lingüísticos, en vez de las estructuras profundas que Lévi-Strauss encontraba ocultas bajo las distintas versiones del mismo mito, fueron leídas en América e Inglaterra con gran interés a finales de los sesenta y principios de los setenta. El estructuralismo se ha aplicado en cierta medida y con éxito variable al análisis cinematográfico de las obras de directores y géneros concretos. En Inglaterra, Geoffrey Nowell-Smith, en *Luchino Visconti* (1967), y Peter Wollen, en el estudio de la obra de Howard Hawks y John Ford que aparece en su *Signs and Meaning in the Cinema* (1969; rev. 1972) utilizan lo que a veces se ha llamado «estructuralismo de autor» para revelar estructuras y tensiones temáticas en las películas de estos realizadores. En *Horizons West*, publicado en Inglaterra en 1969, Jim Kitses emplea un enfoque similar cuando establece la existencia de una dialéctica estructural y temática de base en el *western* y traza su desarrollo en la obra de directores concretos. La propia semiótica ha ejercido un impacto más considerable que el estructuralismo en los estudios fílmicos, quizá porque los códigos de signos resultan más fáciles de concebir y discernir y parecen menos reductores que las oposiciones binarias estructurales empleadas por los autores estructuralistas, si no porque el estructuralismo se ha visto cuestionado en los estudios literarios por el posestructuralismo, una escuela de pensamiento que rechaza la posibilidad de que existan estructuras monolíticas y fijas en los textos debido a la naturaleza sumamente inestable del lenguaje. *Véase* **semiótica.**

■ **estudio** (1) Plató en el que se disponen los decorados y se lleva a cabo la filmación y la grabación del sonido durante el rodaje de un película. Las compañías cinematográficas disponen a menudo de una serie de escenarios insonorizados, equipados especialmente para ensamblar los decorados, disponer las luces, posicionar y mover las cámaras y registrar el diálogo. (2) *Véase* **propiedades del estudio.** (3) La propia compañía o corporación que produce las películas.

■ **estudio de doblaje, sala de doblaje** Sala insonorizada especialmente diseñada, con una consola de mezclas y equipamiento necesario para los dos tipos de doblaje descritos en **doblaje.** También llamada estudio de doblaje mediante bucle o sala de doblaje mediante bucle, cuando se practica el doblaje mediante el uso de bucles. *Véase* **doblaje** *y* **doblaje mediante bucle.**

■ **estudio de grabación** Gran espacio cubierto destinado a la grabación de sonido. Un micrófono capta el sonido en una sala específicamente diseñada en función de su acústica y lo lleva hasta las grabadoras, colocadas en un cuarto aparte junto con los diversos controles, desde el que el sonido puede oírse mediante altavoces o auriculares y desde el que puede verse a los intérpretes a través de un cristal. *Véase* **estudio de grabación musical** *y* **sala de doblaje.**

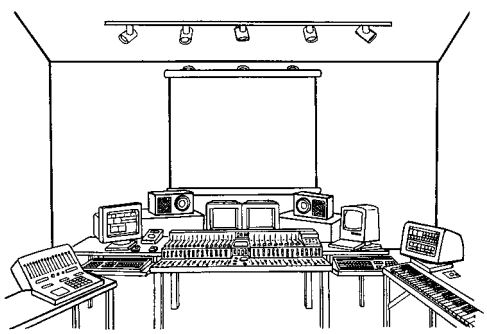
■ **estudio de grabación musical** Estudio en el que se graban partituras musicales para una película. Estos lugares están insonorizados, con paredes y techos acolchados acústicamente para asegurar un sonido perfecto. En la parte trasera hay una gran pantalla donde se proyecta la película. Los músicos se sientan delante de la pantalla y, mirando hacia ellos, con la pantalla detrás, está el director de orquesta, con sus partituras y su hoja de pies musicales. El director de orquesta puede utilizar un cronómetro para controlar su tiempo y señalar la duración de pasajes determinados. Otro método de controlar el tiempo es utilizar señales en la propia película, bien orificios perforados o bien tiras diagonales o verticales que atraviesen los fotogramas. Se colocan estratégicamente micrófonos por todo el estudio, mientras que el equipamiento y la consola para la supervisión y el control de la grabación pueden estar en una sala contigua, separados por una pared de cristal.

■ **estudio de insertos** Pequeño estudio utilizado para filmar primeros planos de objetos que se insertarán en la película.

■ **estudio de mercado** Debido a los elevados costes económicos de realizar, publicitar y distribuir películas, y con el fin de conseguir los mayores ingresos posibles a cambio de esta inversión, los grandes estudios/distribuidores tratan de crear un producto que interese al público lo más amplio posible. Por este motivo, primero se investigan los deseos e intereses de un público potencial y después se da forma a la película de acuerdo con ellos. Puede ser que el concepto se conciba pensando en sus espectadores potenciales y que posteriormente se compruebe si ese interés existiría realmente. En ambos casos, se da forma al guion, y también a la publicidad, conforme a la investigación. Parte de la estrategia de mercadotecnia está enfocada a crear interés en la película para generar el impulso que lleve a la compra de entradas antes de que la película se estrene. Se utilizan las reacciones del público en pases de prueba y en preestrenos sorpresa para dar a la película su forma final. Este tipo de pases han formado parte de la mercadotecnia durante algunas décadas, pero el estudio de mercado en su sentido más amplio, desde la preproducción hasta la producción, empezó a imponerse a finales de los años setenta, sobre todo a medida que las productoras de cine pasaron a formar parte de conglomerados empresariales y que tuvieron que seguir las mismas prácticas empresariales que sus afiliadas. Los preestrenos de mercadotecnia o de distribución permiten al distribuidor planear tanto las pautas de distribución como la publicidad, y se utilizan entrevistas a la salida del cine, en la etapa inicial del estreno de una película, para hacer ajustes en las estrategias de mercadotecnia. *Véase* **mercadotecnia.**

■ **estudio de mezcla** Área para hacer la mezcla de las bandas de sonido. Los estudios de mezclas modernos son áreas cómodas e insonorizadas que contienen una gran cantidad de equipamiento de avanzada tecnología al mismo tiempo que están conectados a otras instalaciones de sonido en el edificio. El estudio contiene una serie de máquinas individuales, a veces llamadas *dubbers*, para reproducir las bandas de sonido individuales, así como un aparato proyector y una pantalla para el copión montado o para un vídeo de proyección; tanto las bandas de sonido como la película están intersincronizadas de manera que pueden hacerse avanzar o retroceder simultáneamente. El centro del estudio es la consola de mezclas que controla el movimiento de las diversas máquinas al mismo tiempo que realza, modula y ecualiza los sonidos de las diversas pistas para hacer la mezcla definitiva, que se envía a una grabadora de audio multipista. Actualmente los estudios de mezclas más avanzados son totalmente digitales. La consola digital acepta un gran número

de entradas, está conectada en red a una serie de sistemas de producción de audio digital en disco duro que, a su vez, ya han trabajado sobre las diferentes pistas, y puede recibir sonido adicional de los estudios ADR y Foley, así como de bancos de sonido y sintetizadores. La digitalización de los diversos elementos sonoros permite una velocidad y comodidad notable en el acceso, el trabajo, la acumulación por capas y la sincronización del sonido, a medida que se va ensamblando en la mezcla definitiva. La propia superficie de control está unida mediante un interfaz digital muy rápido al ordenador principal, que normalmente está situado en la sala de máquinas. Esta digitalización permite que cada uno de los elementos de sonido se represente gráficamente en un «panel de mezclador interactivo», mostrado en los monitores que hay delante de los mezcladores, el cual permite realizar el movimiento o la sustitución del sonido resaltando los elementos en el monitor.



estudio de mezcla (digital)

■ **etalonador** Primera persona del laboratorio que examina el negativo para determinar qué planos o escenas están sobreexpuestos, subexpuestos o presentan un color inadecuado y después ajusta la intensidad y el color de la luz de copiado para lograr una copia que sea constante y equilibrada. *Véase* **etalonaje.**

■ **etalonador de telecine** Persona encargada de mantener la calidad de la imagen en la transferencia de imágenes cinematográficas a vídeo mediante un telecine. Este individuo trata de obtener la misma calidad de color, de oscuridad y luz, de nitidez y de movimiento. *Véase* **etalonador.**

■ **etalonaje** Proceso de alterar los valores de la densidad y el color de una película de un plano a otro o de una escena a otra durante el positivado para conseguir constancia, equilibrio o algún efecto. Las decisiones para estos cambios pueden ser el resultado de consultas entre el laboratorio, el director de fotografía y el director. Para estas consultas se pueden hacer positivados de prueba de fotogramas escogidos o de una serie de fotogramas continuos de cada escena. La persona responsable de este proceso durante el positivado es el etalonador. Para el positivado rutinario de película, sólo el etalonador puede hacer cambios para lograr equilibrio en la densidad y el color. Un analizador de color de vídeo, como el Hazeltine, puede proyectar una imagen positiva en una pantalla a partir de un negativo y permitir al etalonador realizar estos ajustes. La película de blanco y negro se puede etalonar alterando el tamaño de la rendija a través de la cual se emite la luz de positivado, o bien mediante una válvula. En el caso de la película de color, en un procedimiento de positivado aditivo la luz se divide en los tres colores primarios mediante filtros dicroicos, se altera la intensidad de los haces individuales y los tres vuelven a combinarse de nuevo antes de entrar en la abertura. Una cinta de etalonaje codificada, realizada por el analizador de vídeo, cambia cada válvula que controla uno de los colores primarios de un ajuste a otro a medida que todas las escenas van pasando de forma continua a través de la positivadora. En versiones más recientes y más informatizadas de esta tecnología, el etalonador introduce a través de un teclado la información al sistema que produce la cinta. La cinta, que contiene las señales para los diversos haces de luz según el metraje de la propia película, se introduce en la positivadora, programándola de antemano para el etalonaje. Cuando se pasan el negativo y la película virgen por la positivadora, las tres válvulas de luz (para los colores primarios) se ajustan automáticamente para los diversos cambios necesarios para corregir o alterar el color y la iluminación de las imágenes. Un nuevo sistema analiza automáticamente la película y almacena instrucciones en una base de datos que se utilizarán posteriormente en la creación de la copia cero; las correcciones de color almacenadas en la base de datos están relacionadas con los números de código del negativo.

■ **exhibición** Pase público de una película, generalmente ante un público de pago en una sala comercial. En los EE.UU., las películas comenzaron a exhibirse en máquinas de visionado individual en salas o espacios recreativos (los *penny arcades*). Desde 1896 se proyectaron sobre una pantalla formando parte de espectáculos de variedades y poco después también se proyectaban en áreas pequeñas y cerradas de los espacios recreativos. En 1902, en Los Ángeles, Thomas L. Tally convirtió su espacio recreativo en el Electric Theater y exhibió únicamente películas. Su éxito fue imitado en todo el país

cuando numerosos espacios recreativos y almacenes se reformaron para exhibir estas películas. El siguiente acontecimiento importante en la exhibición fue la fundación del nickelodeón en 1905 por los cuñados John P. Harris y Harry Davis en Pittsburgh. En un almacén cuidadosamente decorado, estos cuñados ofrecían exhibiciones de cortometrajes, acompañados por música de piano, desde la mañana hasta bien entrada la noche ante público numeroso. En 1908 ya había casi 10.000 salas de este tipo en todo el país, las cuales ofrecían espectáculos de entre 20 y 60 minutos por el precio de un *nickel* (cinco centavos). En 1909, las productoras más importantes fundaron la Motion Pictures Patents Company, para monopolizar todas las fases de la industria cinematográfica, incluyendo el alquiler tanto de proyectores como de películas, pero este intento de monopolio pronto fracasó debido a la presión de los independientes y a las sentencias judiciales. Mientras los miembros de la Patents Company finalmente se hundían, los independientes florecían y trataron de controlar ellos mismos la distribución y la exhibición. Estas compañías distribuían sus propias películas y, empezando por Paramount, impusieron a los exhibidores el sistema de «contratación en bloque», que les obligaba a alquilar un determinado número de películas con tarifas garantizadas. Cinco grandes compañías predominaron a comienzos de la época del sonoro: MGM, Paramount, Twentieth-Century Fox, Warner Brothers y RKO, todas las cuales distribuían sus propias películas a sus propios circuitos de salas, que comprendían aproximadamente un 17 por 100 de las salas de los EE.UU., aunque el 70 por 100 de las de 92 de las áreas urbanas más grandes. Se construyeron nuevas y opulentas salas en ciudades de todo el país. Cuanto más prosperaba el monopolio de este reducido número de compañías, más prosperaba la industria..., hasta que la Gran Depresión se cobró su peaje.

En 1948, el Tribunal Supremo, en la Sentencia Paramount, estableció que esta propiedad verticalmente integrada de producción, distribución y exhibición era una violación del comercio justo y, por tanto, era ilegal. La exhibición se consideró una empresa aparte y libre, y esto hizo independientes a las salas. Actualmente las salas pertenecen en su mayor parte a circuitos, algunos de los cuales, como el de la UA Communications, con sus 543 salas y 2.517 pantallas, son muy grandes. Muchas salas independientes alquilan conjuntamente películas como cooperativas. Pero últimamente parecen estar volviendo los antiguos procedimientos: algunos de los grandes distribuidores pertenecen a corporaciones que también son dueñas de salas de exhibición y de circuitos enteros. Por ejemplo, la MCA posee tanto Universal Pictures como la empresa canadiense de salas Cineplex Odeon, mientras que Sony Pictures Entertainment (Columbia y TriStar) está conectada a Loews Theaters (llamada Sony Theatres de 1994 a 1996). Los cambios importantes en las prácticas de exhibición desde los años cincuenta han sido el final del programa doble, la aparición y la caída del autocine, el fin de la salas de repertorio y de clásicos, la desaparición de los «palacios de cine» y el desarrollo de las multisalas en un único lugar –el número de salas ascendió en realidad de 17.590 en 1980 a 27.805 en 1995–. Aunque ha aumentado el número de pantallas, el tamaño de las salas individuales y el número real de butacas ha disminuido. Las recaudaciones netas en taquilla han aumentado considerablemente, pero ello se debe a que los precios de las entradas han subido. Pero, aunque la cantidad de personas que iba al cine descendió tras la aparición de la televisión, en realidad ha aumentado desde los primeros años de la década de los setenta. Aunque el aumento de las multisalas al principio se tradujo en instalaciones de visionado asfixiantes y antiestéticas, en los últimos años se han hecho esfuerzos considerables para hacer que estos tipos de espacios de exhibición cinematográfica resulten más agradables y satisfactorios por lo que respecta a la calidad de sus proyecciones: empresas como Cineplex Odeon y AMC Entertainment, por ejemplo, han creado multisalas en estructuras separadas con pantallas amplias, sistemas de sonido estereofónico y envolvente y cómodas butacas.

Hasta los años setenta, en los EE.UU. las películas importantes se estrenaban en primicia en una sola sala de algunas ciudades importantes. A este estreno generalmente lo seguía un estreno simultáneo, en varias docenas de ciudades de tamaño medio. Cuando se distribuía la película por todo el país, tanto en ciudades grandes como pequeñas, se trataba de un estreno general, y de un estreno masivo cuando las salas sumaban más de 500. Después podían realizarse diversos tipos de exhibiciones subsecuentes. Pero, cuando se descubrieron las ventajas de la televisión nacional como importante medio de publicidad, cambiaron las prácticas de exhibición, especialmente para las películas importantes. En los años ochenta, una película podía gozar de un estreno masivo hasta en 2.000 pantallas de todo el país, y hoy en día determinadas películas supertaquilleras hasta en 3.000. A veces los distribuidores buscan a determinados exhibidores, pero con frecuencia los exhibidores deben pujar en competición con otros circuitos u otras salas por una película. Para las películas importantes, los exhibidores pueden tener que garantizar el 90 por 100 de los ingresos en taquilla de la primera semana y unos porcen-

tajes que irán descendiendo a lo largo de las semanas posteriores. Estas cantidades normalmente se calculan después de que el exhibidor descuente los gastos fijos de sala. Pero generalmente se establece una «base», es decir, un porcentaje mínimo de la recaudación en taquilla que irá a parar a manos del distribuidor. Por término medio, el exhibidor acaba llevándose hasta el 60 por 100 de cada dólar ingresado en taquilla por el pase de la película. *Véase* **distribución, exhibidor** *y* **sala de cine.**

■ **exhibición de prueba** Estrenar una película sólo en un mercado selecto o sólo en una cantidad selecta de salas para ver cómo reacciona el público tanto a la publicidad como a la película con el fin de planificar la futura campaña de publicidad y divulgación para el estreno masivo. En ocasiones se pueden hacer modificaciones en la película en respuesta a las reacciones del público. *Véase* **preestreno.**

■ **exhibición por porcentaje** Cuando una película se exhibe en una sala por un porcentaje de los ingresos brutos de la taquilla. *Véase* **exhibición.**

■ **exhibición por venta directa** Exhibición de un filme en una sala por un coste de exhibición fijo y único. *Véase* **exhibición.**

■ **exhibición progresiva** Tipo de lanzamiento de una película, muy utilizado en el mercado americano, en el que el número de cines en los que se proyecta aumenta de forma progresiva. El filme puede estrenarse en un pase en exclusiva (es decir, en salas selectas de las grandes ciudades americanas), ser luego objeto de un estreno general (proyección en unas 500 salas repartidas por todos los EE.UU.) y, si la suerte es propicia, culminar en su exhibición masiva (por ejemplo, distribuirse a un total de unas 2.000 salas).

■ **exhibición subsecuente** Distribución de una película que sigue a su estreno en salas original. *Véase* **exhibición.**

■ **exhibidor** (1) Persona o empresa que alquila películas a los distribuidores y las exhibe en una o más salas. (2) Sala en la que se exhiben las películas. Las salas pueden tenerse en propiedad de forma independiente, pero un gran número de ellas pertenece a cadenas, y otras se han unido para pujar por películas de forma cooperativa. Los circuitos de salas más importantes en EE.UU. son United Artists (UA), Carmike Cinemas, AMC Entertainment (American Multi-Cinema), Cineplex Odeon, Cinemark USA y la General Cinema Corporation. En este momento hay cerca de 28.000 pantallas en los EE.UU. debido al desarrollo de las multisalas (y se calcula que hay unas 100.000 pantallas en todo el mundo). A menudo el exhibidor debe pujar por una película, pagar un alquiler generalmente mediante un acuerdo porcentual, hacer publicidad (junto con el distribuidor) de cada película y acordar y pagar los cortes de exhibición de la película. Desde la Sentencia Paramount de 1948 del Tribunal Supremo, los exhibidores han sido independientes del productor-distribuidor de las películas, aunque recientemente grandes compañías cinematográficas como Sony Pictures Entertainment y Paramount han vuelto a unirse con salas de cine. Debido a que la mitad de sus beneficios provienen actualmente de los mercados extranjeros, la industria del entretenimiento de los EE.UU. se ha involucrado en la construcción de salas de cine en otros países, como, por ejemplo, MCA y American Multi-Cinema con sus inversiones en Gran Bretaña. *Véase* **exhibición, *megaplex, multiplex*** *y* **sala de cine.**

■ **exhibidores comerciales** Individuos u organizadores que proyectan películas en salas teatrales con ánimo de lucro.

■ ***exploitation film*** *Véase* **película sensacionalista.**

■ **exposición** (1) Acto de exponer una película a la luz en una cámara o positivadora de modo que en la emulsión se forme una imagen latente. Las cualidades de la exposición en una cámara las determina la iluminación de la escena, la cantidad de tiempo que la película se expone a la luz y la abertura del objetivo de la cámara. La película sobreexpuesta crea una imagen de aspecto muy luminoso, con sus detalles difuminados, y la película subexpuesta crea una imagen de apariencia oscura y densa. A veces estas exposiciones irregulares pueden hacerse a propósito, en el primer caso para crear imágenes de aspecto irreal u onírico y en el segundo para crear imágenes que parezcan tenebrosas, misteriosas o anunciadoras. Normalmente es importante lograr la exposición correcta para crear imágenes claras y bien definidas, que recreen los colores fielmente, y mantengan una coherencia de una imagen a otra. Un exposímetro mide, bien la luz incidente, o bien la luz reflejada en un sujeto, y determina de manera general el número f que se ha de seleccionar. El valor de exposición también puede determinarse mediante una tabla de exposición que da el número correcto para las condiciones lumínicas estimadas. Debido a que a menudo se considera que los números f no son lo suficientemente exactos para la filmación profesional debido a que no tienen en cuenta la absorción ni la reflexión de la luz dentro del objetivo, también se usan los números t, que calculan la verdadera transmisión de la

luz (los números f todavía son necesarios para controlar la profundidad de campo). Las velocidades de cámara y la emulsión de la película también determinan la exposición, pero, debido a que la mayor parte de las cámaras profesionales funcionan a una velocidad de 24 fotogramas por segundo y que se utiliza la misma partida de película virgen para toda una película, éstos no son factores que cambien de un plano a otro o de una escena a otra. En una positivadora, la exposición está determinada por la emulsión de la película virgen, la intensidad de la luz y el tiempo que la película se expone a la luz. *Véase* **número f** *y* **número t.** (2) Cantidad de luz que ha de llegar a una película para que se forme una imagen latente en la emulsión. (3) Cantidad de tiempo que se expone una película a la luz para que se forme una imagen latente. (4) Área de la película que se expone a la luz.

■ **exposición automática** En el cine *amateur*, en el que sólo se toma en consideración la luz del conjunto de la escena, las cámaras más antiguas y de pequeño ancho de película contienen con frecuencia una fotocélula que reacciona a la luz y abre o cierra automáticamente el diafragma del objetivo para controlar la exposición de la película.

■ **exposición múltiple** Sobreimpresión de varias imágenes sobre una película, bien rebobinando y después volviendo a exponer el mismo fragmento de película en la cámara o bien exponiendo el mismo fragmento de película a varias imágenes en una positivadora óptica. Esta sobreimpresión de imágenes puede utilizarse en una película para sugerir el paso del tiempo, para transmitir lo que ha ocurrido a lo largo de él, o para mostrar varias imágenes simultáneas. Cuando se sobreimpresionan sólo dos imágenes, la técnica se llama doble exposición. La exposición múltiple generalmente significa la sobreimpresión de tres o más imágenes, aunque el término también se aplica a veces a la doble exposición.

■ **exposición por escala de tiempo** Película escalonada de prueba con la serie de densidades cada vez mayores determinada por la cada vez mayor duración de la exposición mientras la intensidad de la iluminación permanece constante. *Véase* **película escalonada de prueba.**

■ **exposición única** Filmar un fotograma cada vez con una cámara especialmente equipada para ello. Esta técnica se utiliza para realizar (1) filmación a intervalos, (2) acción acelerada o pixelada o (3) animación. También llamada filmación (fotograma a fotograma), *stop motion* o *stop action*. *Véase* **filmación fotograma a fotograma.**

■ **exposímetro** Bien exposímetro de luz incidente, que mide la luz que cae sobre un sujeto, o bien exposímetro de luz reflejada, que se sostiene cerca de la cámara, que mide la luz que refleja la escena. Los exposímetros de luz incidente de tipo semiesférico se apuntan hacia la cámara para medir la luz que cae sobre el objeto desde todas las fuentes, mientras que los de tipo plano se apuntan a una única fuente de iluminación o hacia una dirección determinada. Los de tipo plano pueden medir tanto las luces principales como las luces de relleno de forma independiente, aunque muchos directores de fotografía experimentados miden solamente la luz principal y hacen a ojo el balance con las luces de relleno y las sombras. Debido a que los exposímetros de luz reflejada, al calcular una luminancia promedio, pueden verse demasiado afectados por áreas extremas de luz u oscuridad, a veces dejan áreas principales, bien sobreexpuestas o bien subexpuestas y miden incorrectamente los rostros. Por este motivo normalmente no se utilizan en la fotografía profesional. No obstante, sí se usan exposímetros puntuales de este tipo, con un ángulo de aceptación muy pequeño, en el ámbito profesional para medir una pequeña área de luz desde la posición de la cámara. Los exposímetros funcionan mediante una célula fotoeléctrica que responde a la luz, y muchos tienen calculadoras que toman en consideración el índice de exposición de la película y la velocidad de la cámara, junto con la intensidad de iluminación, para sugerir el número f correcto, o la abertura del diafragma, para la exposición. *Véase* **fotómetro** *y* **número f.**

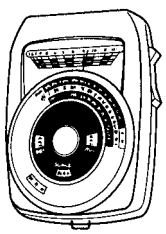
■ **exposímetro CDS** Exposímetro que utiliza una célula fotoeléctrica de sulfuro de cadmio. Debido a su extremada sensibilidad, estas células se utilizan normalmente en los exposímetros que se emplean en la industria cinematográfica. *Véase* **exposímetro.**

■ **exposímetro de *flashes*** Exposímetro que se utiliza para medir una iluminación de destellos rápidos (por ejemplo, la de un estroboscopio). *Véase* **exposímetro.**

■ **exposímetro de luz incidente** Exposímetro que mide la luz que ilumina el sujeto, no la luz que refleja el sujeto. Los exposímetros de tipo hemisférico, cuando se apuntan hacia la cámara, realizan una lectura promedio de la intensidad de la luz procedente de las distintas fuentes y ofrecen un número f para el diafragma de la cámara. No obstante, los de tipo plano a veces se emplean para medir tanto la luz principal como las luces de relleno de forma independiente. Para el cine profesional normalmente se consideran más eficientes los exposímetros de luz

incidente que los exposímetros de luz reflejada. El nuevo Cinemeter II es un exposímetro de luz incidente digital y analógico que considera la intensidad de la luz en el contexto de los fotogramas por segundo, la velocidad de la película, el ángulo del obturador y los factores de filtro. La pantalla de visualización de cristal líquido puede ofrecer las lecturas en tres modalidades: en forma de gráficos de barras, en zona flotante y en zona exclusiva. *Véase* **exposímetro de luz reflejada.**

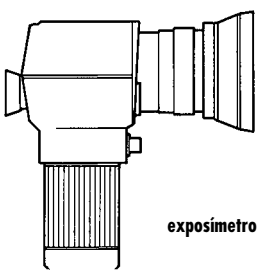
exposímetro de luz incidente



■ **exposímetro de luz reflejada** Medidor de exposición (o de luz) que mide la luz reflejada por el sujeto, por oposición al medidor de la luz incidente que las fuentes de iluminación proyectan sobre el sujeto. La primera clase de medidor generalmente se emplea donde está situada la cámara y mide la luz que se dirige, reflejada, hacia el objetivo (el ángulo de aceptación del medidor debe aproximarse al ángulo de visión del objetivo), mientras que la segunda clase de medidor, que se utiliza más frecuentemente en el cine profesional, generalmente mide la luz en el interior de la escena, cerca del principal centro de atención del plano. No obstante, en el cine profesional a menudo también se emplean fotómetros puntuales para medir la luz reflejada desde un ángulo reducido o punto específico de la escena, y resultan asimismo útiles para medir la luz cuando se emplea un objetivo de distancia focal larga o un teleobjetivo. Dichos fotómetros generalmente disponen de un instrumento visor óptico que permite observar la pequeña zona objeto de la medición en el contexto de un ángulo de visión más amplio. Un gran número de las viejas cámaras de 8 mm y Súper 8 disponen de medidores de luz reflejada incorporados, que miden la luz de la escena entera y que, de acuerdo con esa medición, controlan el diafragma del objetivo. *Véase* **exposímetro de luz incidente.**

■ **exposímetro integrado** Medidor de luz o de exposición que forma parte de la cámara. La mayor parte de las cámaras de 8 mm disponen de exposímetros integrados. En ocasiones, estos exposímetros controlan el diafragma para la exposición automática. *Véase* **exposición automática** *y* **exposímetro.**

■ **exposímetro puntual** Exposímetro con un estrecho ángulo de aceptación para medir, normalmente desde la posición de la cámara, la luz reflejada desde un área reducida. Estos exposímetros son útiles para medir la luz procedente de sujetos que son extremadamente pequeños o se encuentran a una gran distancia. Quien está contemplando la escena apunta el exposímetro hacia el área de reflexión, mira a través del ocular, pulsa un botón y lee la medida o la abertura de objetivo sugerida, al mismo tiempo que contempla el área señalada contra el fondo general. *Véase* **exposímetro.**



exposímetro puntual

■ **expresionismo** (1) Movimiento cultural desarrollado en Alemania durante las primeras décadas del siglo XX que trataba de crear un arte que fuera una extensión de la realidad subjetiva. La distorsión y la exageración eran medios fundamentales para la transformación del mundo físico en una proyección del yo interior. Este movimiento fue en parte una reacción a los conceptos burgueses sobre la realidad y el arte convencional, al mismo tiempo que una respuesta al impresionismo, un estilo de pintura que retrataba impresiones inmediatas del mundo físico sin transformar radicalmente esa realidad. El movimiento expresionista fue influyente en la pintura, la literatura, la música y el cine. (2) Movimiento dentro del cine alemán, que abarcó desde 1919 hasta aproximadamente 1933, que trataba de plasmar la realidad física sobre la pantalla como una proyección, o expresión, del mundo subjetivo, generalmente de un personaje de la película. Esto se conseguía mediante decorados distorsionados y exagerados, sombras densas y dramáticas, un espacio no natural en la composición, ángulos oblicuos, líneas curvas o no paralelas, una cámara móvil o subjetiva, vestuario y maquillaje no naturales e interpretaciones estilizadas. Este tipo de películas crea un mundo onírico o de fantasía. La obra más sobresaliente de este tipo fue *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), de Robert Wiene, el prototipo de película de terror con su mundo extraño y distorsionado que parece una proyección subjetiva tanto de una Alemania enfer-

ma tras la Primera Guerra Mundial como del loco protagonista. Otras importantes películas expresionistas fueron *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, 1922), de F. W. Murnau; *El hombre de las figuras de cera* (*Das Wachsfigurenkabinett*, 1924), de Paul Leni, y *Varieté* (1925), de E. A. Dupont. El cine expresionista en Alemania cedió ante otras tendencias cinematográficas y fue finalmente aplastado por la represión nazi, pero el movimiento tuvo un impacto en los EE.UU., especialmente en los decorados, la iluminación y el trabajo de cámara de las películas de terror de los años treinta, a través de las propias películas alemanas y a través de los profesionales del cine que vinieron de los estudios alemanes a trabajar en los EE.UU. (3) Técnica cinematográfica que distorsiona y exagera el mundo físico de manera que parezca una proyección del estado subjetivo de los personajes o del cineasta. Existen diversos grados en los que las películas pueden utilizar esta técnica, pero los escenarios, la iluminación, las relaciones espaciales, y el movimiento de cámara, expresan al público una idea de lo que los personajes o el cineasta sienten. Con frecuencia hay algo onírico, fantástico o de pesadilla en la realidad física que en sí misma parece claustrofóbica, amenazante, vertiginosa, tumultuosa. El expresionismo trata de crear una irrealidad que parezca más real que la realidad cotidiana que nos rodea. *Véase* **impresionismo** *y* **UFA.**

expresionismo El mundo distorsionado de *El gabinete del doctor Caligari* (1919), de Robert Wiene.

■ **expuesta** Estado de la película cuando ya ha sido utilizada en la cámara, de manera que las imágenes latentes ya se han formado en la emulsión y están listas para su revelado.

■ **extensión** Amplitud del haz de luz emitido por un aparato de iluminación. Se considera que la parte útil de la extensión se encuentra entre los puntos medios a cada lado del centro donde la iluminación es la mitad de intensa que en el centro.

■ **extensor de alcance** Pequeño instrumento óptico colocado entre el objetivo y la cámara para extender la longitud focal del objetivo. Un instrumento de este tipo incrementará la capacidad de aumento del objetivo, pero a costa de una abertura efectiva menor y de cierta pérdida de definición. Un extensor de alcance resulta útil para los teleobjetivos y los objetivos *zoom* cuando se requieren longitudes extremas y cuando es molesto transportar objetivos de gran tamaño. *Véase* **objetivo extensor.**

■ **extensor del objetivo** Instrumento colocado entre la cámara y el objetivo que extiende el objetivo alejándolo de la cámara y acercándolo al sujeto, aumentando de esa forma la distancia focal y ofreciendo una imagen más cercana y detallada.

■ **exterior (EXT.)** Cualquier plano o escena entera que tiene lugar en una localización exterior, se ruede en exteriores o dentro del estudio. *Véase* **interior.**

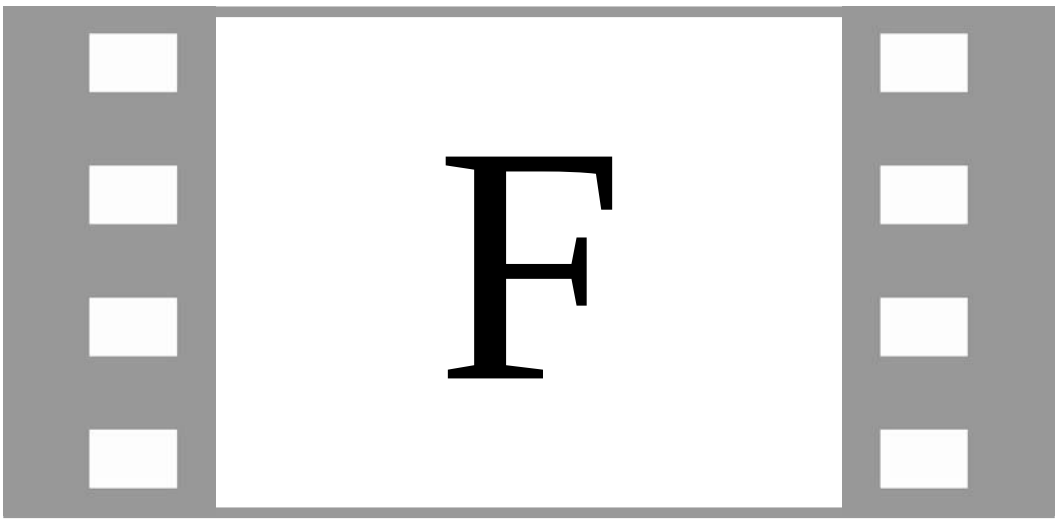
■ **exteriores en estudio** (1) Cualquier escenario de exteriores construido y recreado en el estudio. (2) Cualquier plano de exteriores que en realidad se filma en un decorado del estudio.

■ **extra, figurante** Actor contratado para aparecer en una escena de multitud o como una figura secundaria en una película sin decir ninguna línea. A estos actores se les contrata de día en día y generalmente sus interpretaciones no están acreditadas, al contrario de lo que ocurre con los actores de pequeños papeles.

■ **extracción del negativo** Extraer una toma determinada del negativo original; por ejemplo, para hacer una nueva porción del copión montado o para algún procedimiento óptico fotográfico especial. En general no es una práctica recomendable, ya que cualquier daño que sufra el negativo hace que el plano se pierda para siempre.

■ **extremo** Dibujo clave en el trabajo de los dibujos animados. *Véase* **animador de dibujos clave.**

■ ***extrude*** En animación o gráficos por ordenador, procedimiento de convertir un objeto bidimensional en tridimensional estirándolo a lo largo de un eje perpendicular a su superficie. El diagrama plano se estira hasta que se expande y se eleva formando una figura en tres dimensiones.



■ **factor de filtro** Número por el cual debe multiplicarse la exposición para compensar la pérdida de luz producida por un filtro de cámara en la captación de una imagen. *Véase* **filtro** (1).

■ **factor de reflectancia, factor de reflexión** *Véase* **reflectancia.**

■ ***fade in* (FI), *fade out* (FO)** (1) *Véase* **fundido.** (2) Incremento gradual desde la ausencia de sonido hasta la presencia plena del sonido, o disminución desde la presencia plena del sonido hasta su ausencia en un sistema de sonido. También reciben el nombre de *fade up* y *fade down*.

■ ***fader*** (1) Dispositivo de cualquier sistema óptico o de sonido que aumenta o disminuye la señal. En una positivadora óptica, el *fader* aumenta o disminuye la cantidad de luz necesaria para la exposición. En una mesa de mezclas, un *fader* baja o sube el volumen de cada pista y permite la modulación y la integración de todas las pistas en la banda de sonido definitiva. (2) Dispositivo de una cámara o de una positivadora óptica que permite la creación de un fundido. Este tipo de dispositivo normalmente emplea un obturador que permite hacer fundidos. *Véase* **fundido.**

■ ***fairing*** Comenzar una panorámica a mayor velocidad y concluirla más lentamente que la velocidad general de la toma para permitir transiciones a o desde una cámara estática.

■ **falsear** Cambiar de forma no natural la posición de un sujeto respecto a la que tenía en un plano anterior para ofrecer un mejor plano desde un ángulo o distancia diferentes. Un intérprete «falsea» cuando finge mirar a otro personaje o a alguna acción, pero, en vez de ello, sitúa su rostro hacia un ángulo completo y atractivo para la cámara.

■ **falso contraplano** Contraplano en el que el cambio en la posición de la cámara es tan radical o la transición tan rápida que el personaje parece estar mirando en la dirección incorrecta cuando el plano se monta dentro de la secuencia. *Véase* **contraplano.**

■ **fallo de *raccord*** Combinación de planos desorientadora y aparentemente ilógica en la que los personajes parecen modificar su dirección o su velocidad, en la que los sujetos cambian de posición inesperadamente, o en la que cualquier aspecto compositivo de la imagen parezca de improviso alterado. Un fallo de *raccord* de este tipo puede darse debido a una colocación descuidada de la cámara de un plano a otro o, simplemente, debido a que se ha interrumpido el rodaje de una escena durante un largo periodo y no se ha retomado la acción con cuidado. Es la tarea del montador asegurarse de que no se incluyen este tipo de errores en la versión final de la película y de que no se crean nuevos fallos de *raccord* en el propio montaje.

■ **fallo de reciprocidad** Situación en la cual la ley de reciprocidad no se cumple en el caso de emulsiones fotográficas en tiempos de exposición extremadamente prolongados o breves. *Véase* **ley de reciprocidad.**

■ **Famous Players** En 1912, Adolph Zuckor compró y distribuyó con éxito la película francesa de cua-

tro rollos *Les Amours de la reine Élisabeth* (*Los amores de la reina Élisabeth*, 1912), protagonizada por Sarah Bernhardt. Convencido de que el futuro del cine estaba en los largometrajes de ficción, Zukor creó su Famous Players in Famous Plays Company, con Edwin S. Porter como director y jefe de producción y el popular productor teatral Daniel Frohman como asesor. La primera película de la compañía fue *The Prisoner of Zenda* (*El prisionero de Zenda*, 1913), basada en la producción teatral del mismo título y protagonizada por James K. Hackett, el famoso actor. Aunque Zuckor filmó una serie de obras dramáticas con intérpretes de teatro, su compañía tuvo más éxito con obras de menor prestigio creadas especialmente para el nuevo medio y protagonizadas por personalidades de la pantalla. En 1914, contrató a Mary Pickford, arrebatándosela a la Biograph, por el inaudito sueldo de 2.000 dólares a la semana y, en 1916, le garantizó un millón de dólares por los dos años siguientes en un nuevo contrato.

La Famous Players Company de Zuckor fue una de las productoras de largometrajes de ficción de mayor éxito. En 1916 se fusionó con la Jesse Lasky Feature Play Company para formar la Famous Players-Lasky Corporation, con Zuckor de presidente. En el mismo año, Zukor fue secretamente responsable de la formación de la Artcraft Picture Company, que produciría y distribuiría las películas de Mary Pickford y, en 1918, fusionó Artcraft con la Famous Players-Lasky Company, al mismo tiempo que integraba a Paramount Pictures, el distribuidor a través del cual había estrenado sus propias películas, en la nueva organización. La nueva compañía tuvo un enorme éxito, produciendo y distribuyendo películas al tiempo que compraba salas de cine de todo el mundo. Intérpretes como William S. Hart, Gloria Swanson, Dorothy Gish, Richard Barthelmess, Pola Negri y Adolphe Menjou, y directores como James Cruze, Victor Fleming o Ernst Lubitsch trabajaron en varias ocasiones para la compañía. En 1927, cuando la compañía se convirtió en Paramount Pictures, tenía un valor de aproximadamente 150 millones de dólares y Zuckor estaba considerado como la figura más importante del cine. *Véase* **Paramount Pictures Corporation.**

■ ***fan*** Devoto seguidor de una famosa personalidad de la pantalla. Especialmente en los días del sistema de los estudios y del *star system* de Hollywood, los *fans* eran un importante factor a tener en cuenta en la realización de películas y también en la mitología en torno a las estrellas desarrollada por los departamentos de relaciones públicas y de publicidad de los estudios. Los clubes de *fans*, que publicaban boletines y organizaban actividades, eran numerosos; el correo de los *fans*, que llegaba a sacos a los estudios, era una medida útil (junto con la taquilla) de la popularidad de una estrella, y las revistas de *fans*, interesadas en las vidas privadas, supuestamente reales, de las estrellas, eran numerosas. Hoy los intérpretes famosos todavía tienen sus *fans*, sigue habiendo una buena cantidad de clubes de *fans* y continúan las publicaciones, pero el *star system*, con todo su bullicio, hace mucho tiempo que desapareció. El éxito de una película requiere mucho más que estrellas populares. La adulación de celebridades se ha desplazado considerablemente al ámbito de la música rock.

■ **fantasma de obturador** Raya o mancha no deseada en la imagen de la película en la pantalla debido a un movimiento vertical de la película en la ventanilla del proyector cuando se abre el obturador.

■ **farsa** Obra cómica que presenta a personajes exagerados en una situación exagerada para provocar hilaridad. La farsa siempre ha formado parte del teatro y fue una forma natural para las películas de la época muda, en las que los personajes se encontraban limitados a una acción física exagerada para transmitir la situación dramática y para provocar en los espectadores algún tipo de respuesta. Un ingrediente primordial de estas películas era el *slapstick*, un tipo de acción violenta heredada en gran medida del vodevil que formaría parte con asiduidad de las farsas cinematográficas del futuro. Casi todas las comedias de Mack Sennett son farsas en el sentido más marcado, con personajes extravagantes en situaciones extravagantes, y hasta las obras de los grandes actores cómicos (Chaplin, Keaton, Langdon y Lloyd) tienen en gran medida carácter de farsas, aun con sus figuras centrales más desarrolladas y humanas. El sonido hizo llegar una comedia más sofisticada al cine, pero la farsa continuaría siendo una parte fundamental de la comedia cinematográfica, que ahora empleaba voces y diálogos divertidamente absurdos junto con tramas, acciones y tipos de personajes ridículos. Cualquiera de las comedias de los hermanos Marx o de W. C. Fields, por ejemplo, pueden considerarse como farsas. Comenzando en 1968 con *Los productores* (*The Producers*, 1968) y, a lo largo de los años setenta, Mel Brooks fue el creador de las farsas cinematográficas con más éxito en los EE.UU. La mayoría de las comedias cinematográficas de las pasadas décadas han sido marcadas farsas, con Bill Murray, Robin Williams y Jim Carrey como intérpretes principales. *Véase* **comedia** *y* **comedia *slapstick*.**

■ ***featurette*** Película breve acerca de la realización de un filme. Las *featurettes* están concebidas como material publicitario y normalmente se exhiben en televisión, especialmente en canales temáticos de cine de televisión por cable. Actualmente se utilizan, sobre todo, en los extras de los DVD.

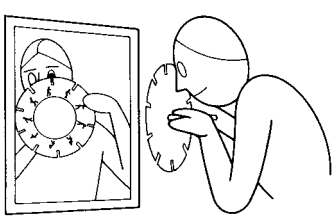
■ **fecha de estreno** Día en el que se exhibe por primera vez en el cine una película.

■ **fecha de rodaje** Día concreto en el que se filmarán partes de una película.

■ **fechas de exhibición** (1) Fecha concreta en la que se estrena una película, bien en una distribución limitada o en una distribución nacional. (2) Periodo de contratación para la exhibición de una película en una sala concreta durante un periodo determinado. *Véase* **exhibición.**

■ ***feedback*** En un sistema de amplificación electrónica de sonido, proceso por el cual parte de la señal de salida vuelve a enviarse a la entrada para aumentar o mejorar la señal de audio.

■ **fenakistoscopio** Juguete inventado por Joseph Plateau en 1832 que explotaba la persistencia retiniana del espectador para crear una ilusión de movimiento mediante una serie circular de dibujos dispuestos en un disco rotatorio. El espectador sostenía el disco frente a un espejo y observaba el reflejo de las figuras mirando a través de una serie de aberturas practicadas en la circunferencia del disco rotatorio, que impedían que los dibujos se tornaran borrosos. *Véase* **estroboscopio, praxinoscopio** *y* **zoótropo.**



fenaskistoscopio

■ **fenómeno *phi*, efecto *phi*** Ilusión de movimiento creada por el cerebro cuando el mismo objeto aparece en distintos lugares de forma sucesiva. Como la persistencia retiniana, este fenómeno se ha empleado para explicar la ilusión de movimiento creada por las imágenes cinematográficas, pero, mientras que la primera es, sobre todo, un producto fisiológico de los nervios ópticos, este último es el producto psicológico de las operaciones cerebrales. El término «salto *phi*» se emplea en ocasiones para referirse a la ilusión de movimiento creada por la distancia entre un objeto visto en imágenes sucesivas. *Véase* **persistencia retiniana.**

■ **fenomenología** Rama de la filosofía que trata de los fenómenos en cuanto esencias observadas o percibidas (técnicamente, toda la realidad es intuida por el individuo como objetos o fenómenos intencionales). Esta rama filosófica, creada por el filósofo alemán Edmund Husserl, tuvo un impacto directo en la teoría literaria crítica y en la actualidad está siendo explorada en relación con el cine, sobre todo en los EE.UU. *Véase* **teoría cinematográfica.**

■ **festival de cine** Exhibición de varias películas en días sucesivos en un solo lugar para dar premios en varias categorías y publicitar nuevas producciones. Además pueden exhibirse películas que no entran en competición, tanto antiguas como nuevas, para alabar logros relevantes. En Europa se celebran tres festivales de cine importantes, en Cannes, Venecia y Berlín. En los EE.UU., el Sundance Film Festival celebrado en Utah se ha hecho muy importante para lanzar las carreras de nuevos cineastas, y el New York Film Festival, de naturaleza no competitiva, ha adquirido prominencia, mientras que en Canadá el Toronto Film Festival, también no competitivo, exhibe películas muy destacadas. También existen festivales dedicados a tipos específicos de películas; por ejemplo, el Ann Arbor 16 mm Film Festival, de películas en 16 mm, y el Toronto Worldwide Short Film Festival, de cortometrajes.

■ **fiasco** Película que resulta un fracaso, especialmente de público y de taquilla.

■ **fidelidad** (1) Exactitud en la reproducción del color en una imagen. (2) Exactitud en la reproducción del sonido en un sistema de grabación.

■ **figuración especial** Papel mínimo en una película, sin ninguna línea de diálogo, menos desarrollado o relevante que un pequeño papel.

■ **figurante especial** (1) Actor que interpreta el papel de figuración especial. (2) Persona que interpreta un papel mínimo en una película, que no ha sido previamente contratada pero a la que se selecciona espontáneamente para que aparezca delante de la cámara en el momento del rodaje.

■ **fijado** Proceso de estabilizar la imagen de la película después de haberla revelado, mediante la eliminación de los haluros de plata en un baño químico. *Véase* **procesado.**

■ **fijador, solución de fijado, hipo** Solución química que estabiliza la imagen durante el procesado eliminando los haluros de plata no expuestos. *Véase* **procesado.**

■ ***Film Comment*** Revista que publica seis veces al año la Film Society of Lincoln Center de Nueva York, y que ofrece artículos sobre el cine comercial norteamericano y europeo.

■ ***film commission*** *Véase* **oficina de cine.**

■ ***Film Criticism*** Revista fundada en 1976 y publicada en el Allegheny College que presenta artículos de investigación sobre diversos aspectos del cine.

■ ***Film Culture*** Revista cinematográfica americana, fundada en 1955 por Jonas Mekas y publicada en Nueva York, que en su mayor parte se ocupa del cine experimental, especialmente de los EE.UU. *Véase* **Anthology Film Archives.**

■ ***film chain*** Uno de los primeros tipos de telecine, es decir, un sistema para plasmar una imagen cinematográfica en vídeo, que utilizaba un proyector de cine que emitía su haz sobre una cámara de vídeo. También llamado multiplexor óptico. *Véase* **telecine.**

■ **Film d'Art** Compañía cinematográfica francesa que se creó en 1908 para producir películas de mérito artístico utilizando escritores, directores, intérpretes dramáticos, compositores y pintores muy valorados. La primera producción del grupo fue *L'Assassinat du duc de Guise* (*El asesinato del duque de Guise,* 1908), que se estrenó en el invierno de 1908 con gran éxito y utilizaba actores de la Comédie Française. La compañía extraía sus temas de la historia, el teatro y la ficción, pero los mostraba todos con una cámara fija y decorados artificiales como si estuviera filmando producciones teatrales. La primera producción de la compañía que apareció en los EE.UU. fue *Les Amours de la reine Élisabeth* (*Los amores de la reina Élisabeth,* 1912), protagonizada por Sarah Bernhardt y actores de la Comédie Française. La distribuyó Adolph Zuckor y desempeñó un papel determinante en su decisión de fundar la Famous Players in Famous Plays Company. *Véase* **Famous Players.**

■ ***Film History*** Revista fundada en 1987 y publicada por el American Museum of the Moving Image que presenta ensayos académicos sobre la Historia del cine tanto de los Estados Unidos como de otros países. Estos ensayos son notables por su uso de documentación original y su exploración de los primeros días del cine. *Véase* **American Museum of the Moving Image.**

Film d'Art *Les Amours de la reine Élisabeth* (1912), protagonizada por la actriz más famosa del mundo, Sarah Bernhardt.

■ ***film noir*** *Véase* **cine negro.**

■ ***Film Quarterly*** Publicación cinematográfica que analiza películas individuales, directores y diversos aspectos técnicos desde varias perspectivas críticas y académicas. La publicación la edita la University of California Press.

■ ***Film Reader*** Publicación cinematográfica editada periódicamente por la Film Division de la Northwestern University, que se ocupa de la teoría cinematográfica contemporánea y su aplicación a las películas. Los números individuales tratan extensamente aspectos teóricos como la semiótica o los géneros.

■ **Film Society of Lincoln Center** Organización con sede en el complejo cultural del Lincoln Center en Nueva York que edita la publicación cinematográfica *Film Comment* y presenta el New York Film Festival y la serie New Directors/New Films. Esta sociedad también ofrece series mensuales de películas en el Walter Reade Theater, que está situado en el complejo.

■ **filmación** Acto de plasmar en película cinematográfica una serie de imágenes con el objeto de hacer una película. El término generalmente se refiere al acto de filmar acciones puestas en escena para la realización de una película de ficción, pero también se refiere a cualquier tipo de filmación, ya sea para obras comerciales, documentales, educativas o experimentales.

■ **filmación a intervalos** Método de filmar un proceso, con frecuencia imperceptible para el ojo, a lo largo de un periodo de tiempo prolongado, mediante la filmación de un solo fotograma a intervalos predeterminados. Cuando se proyecta el positivo a velocidad normal, el proceso parecerá ir más rápido y se podrá contemplar en un breve periodo. Este método nos puede permitir ver el florecimiento de una flor, observar los cambios del clima o, incluso, contemplar cómo crece en un instante una edificación hecha por el hombre. La filmación a intervalos también puede utilizarse en la investigación científica, en la que resulta útil para registrar cambios químicos a través de un microscopio. Una cámara capaz de filmar un fotograma cada vez debe utilizarse conjuntamente con un dispositivo temporizador, llamado intervalómetro, que puede controlar el obturador y, a veces, la iluminación para la fotografía. También llamada filmación fotograma a fotograma. *Véase* **filmación fotograma a fotograma.**

■ **filmación en *playback*** Filmar a unos intérpretes mientras fingen cantar una canción o tocar música que ya está grabada. Los intérpretes cumplen la papeleta mientras la grabación máster se reproduce en el estudio. Este procedimiento tiene lugar cuando (1) el número musical requiere bailes o movimientos demasiado difíciles para permitir interpretaciones vocales o instrumentales simultáneas, (2) el sonido que se requiere no puede lograrse mediante grabación directa normal, (3) la verdadera interpretación vocal o instrumental la están haciendo otros.

■ **filmación fotograma a fotograma** Cualquier técnica cinematográfica que utiliza la constante parada y puesta en marcha de la cámara para permitir un cambio en el sujeto durante el intervalo en el que la cámara no está filmando, lo que producirá cierto efecto cuando la película positivada se proyecte de forma continua. La filmación fotograma a fotograma puede desglosarse en las siguientes categorías: (1) un tipo con la que se filma un solo fotograma cada vez, para mostrar cómo se desarrolla algún proceso o evolución a lo largo de un periodo extenso; por ejemplo, el crecimiento de una flor; también llamado filmación a intervalos; (2) una técnica cinematográfica en la que se para la cámara durante un plano, se realiza una alteración en la escena y, después, la cámara vuelve a rodar con el fin de conseguir algún efecto de trucaje en la escena proyectada; (3) una técnica cinematográfica para acelerar una escena parando intermitentemente la cámara, haciendo avanzar la acción y después continuando la filmación; (4) una técnica cinematográfica utilizada para conseguir un efecto de pixelación en figuras reales; los personajes se filman en una posición fija por espacio de un fotograma o más y después se mueven ligeramente mientras la cámara está detenida; (5) una técnica básica en el trabajo de animación que otorga movimiento a dibujos o miniaturas; en ambos casos, se utilizan cámaras especiales que pueden filmar un fotograma cada vez; en el primer caso, los dibujos individuales, cada uno con un ligero cambio en la posición del sujeto, se filman individualmente; en el segundo, se filman las miniaturas un fotograma cada vez, y sus posiciones se alteran ligeramente entre fotogramas. Cuando las fotografías se proyectan de forma consecutiva, las figuras dibujadas o modelos parecen moverse con un movimiento continuo. *Véase* **animación** *y* **dibujos animados.**

■ **filmaciones de archivo** Cualquier noticiario o película de un acontecimiento público que puede incluirse en una película ulterior.

■ **filmar** (1) Fotografiar una escena; plasmar parte de una imagen en movimiento en película. (2) Hacer

cine a partir de algo: por ejemplo, filmar un guion, una novela o un hecho real.

■ **filme** Cualquier tipo de obra cinematográfica, ya sea de ficción, documental, educativa, experimental o de animación. En EE.UU., *film* es un término general y neutral, en oposición a *cinema*, que tiene connotaciones de arte serio, a *movie*, que sugiere la naturaleza popular, el valor de entretenimiento, y a veces los aspectos económicos del medio, y a *motion picture*, que tiene connotaciones de película entendida como el proceso de dar movimiento a unas imágenes o como un gran negocio motivado por las finanzas y el mercado.

■ **fílmico** Cualquier cosa que tenga que ver, directa e internamente, con una película o películas, esto es, cualquier cosa relacionada con los pormenores de una o más películas. El término puede aplicarse a las técnicas, la iluminación, el decorado, la interpretación, los personajes o la trama, elementos que son parte de las obras concretas. El «tiempo fílmico», por ejemplo, describe la ordenación y las manipulaciones temporales a las que respondemos en la pantalla. El término «cinematográfico», en su uso común, es más general, y se refiere tanto a elementos dentro de una película como a asuntos externos a obras específicas, pero relacionados con o análogos al cine.

■ **filmina** Tira de película con una serie de distintas imágenes, para ser proyectadas y contempladas individualmente, a veces acompañadas de sonido. Estas filminas se utilizan para fines educativos o comerciales.

■ **filmografía** Lista cronológica, muy parecida a una bibliografía, de las películas en las que ha intervenido un individuo (por ejemplo, un actor, director, guionista, etc.). Esta lista muestra toda la carrera del individuo en el cine.

■ **filmología** Del francés *filmologie* usado por el Instituto de Filmología y su publicación, la *Revue Internationale de Filmologie*, ambas fundadas en 1947, para designar el estudio de las bases fisiológicas de la impresión de realidad que experimenta el espectador cuando ve una película. También se incluían consideraciones sociales y culturales en estos estudios. El término fue asimismo utilizado por el teórico francés Christian Metz para describir el estudio del cine desde una perspectiva externa a la mecánica del propio cine, por ejemplo, desde perspectivas sociológicas, psicológicas o estéticas. *Véase* **cinematología, semiótica** *y* **teoría cinematográfica.**

■ **filmoteca** (1) Lugar que almacena y cataloga películas con el fin de volverlas disponibles para su difusión, para su visionado individual o para ambas cosas. A diferencia de un distribuidor, una filmoteca pone a disposición sus películas gratuitamente o a un precio muy reducido. Una filmoteca tiene unas funciones más limitadas que las de un archivo cinematográfico, ya que no es responsable de la conservación y la restauración de películas, ni de poner a disposición del público una colección de películas y documentos tan amplia para la investigación. Filmotecas destacables de los EE.UU. son la Lincoln Center Library for the Performing Arts, que forma parte de la New York Public Library; el Wisconsin Center for Film and Theater Research en Madison y la Margaret Herrick Library de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences en Beverly Hills, California. (2) *Véase* **archivo cinematográfico** *y* **depósito de material de archivo.**

■ ***Films in Review*** Revista que se publica 10 veces al año, que ofrece reseñas de películas y de libros sobre películas, y presenta artículos y columnas sobre diversos aspectos de la industria, del pasado y del presente. La revista está asociada con la National Board of Review of Motion Pictures y se publica en Nueva York.

■ **filtración de la luz** Escape de luz a través de los bordes del soporte de la película, que produce un velo en la emulsión. Es posible que se dé este escape cuando se usan bobinas de carga con luz-día, aunque los soportes de varios tipos de película virgen llevan un tinte gris para evitar este problema y también el del halo. *Véase* **halo.**

■ **filtración de sonido** Aparición de sonidos no deseados en una sala de proyección procedentes de la película que se proyecta en la sala contigua. Esta invasión suele producirse porque las salas carecen de un buen aislamiento acústico, pero también por la enorme mejora de la calidad de los sistemas de sonido que se emplean hoy día en las películas. *Véase* **sonido.**

■ **filtrado** *Véase* **ecualización.**

■ **filtrar** (1) Eliminar de una imagen ciertos elementos no deseados o alterar elementos en la imagen mediante el uso de un filtro durante la filmación. (2) Eliminar de la grabación del sonido ciertas secuencias no deseadas o atenuar frecuencias mediante un filtro de sonido; ecualizar. *Véase* **ecualizador.**

■ **filtro** (1) Hoja transparente de cristal o gelatina coloreada situada delante o detrás del objetivo de

una cámara para controlar la transmisión de las diversas ondas luminosas del espectro de color. Los filtros de densidad neutra, en diversos grados de gris, reducen todas las ondas luminosas y se usan para película tanto de blanco y negro como de color. Los filtros de color aclaran su propio color al tiempo que bloquean, en diversos grados, su color complementario, alterando de esa forma el contraste y las composiciones de claroscuro. Además de estos cambios, estos filtros también alteran las cualidades del color en la película de color. Ciertos filtros de color, el amarillo, por ejemplo, oscurecen el cielo y resaltan las nubes en la película de blanco y negro. Los filtros de conversión, de un color ámbar, permiten que pueda utilizarse película de color equilibrada para luz-día con luces artificiales y que se pueda utilizar película equilibrada para luz artificial con luz-día. Los filtros de color también se utilizan para rodar en noche americana con película tanto de blanco y negro como de color. Para ambos tipos de película se utilizan filtros difusores para crear un foco suave, filtros de niebla para crear niebla y filtros de estrella para conseguir un efecto de irradiación. Los filtros polarizadores disminuyen la luz solar y los reflejos provenientes de superficies no metálicas como el agua y el cristal, y también oscurecen el cielo en la película de color. Los filtros ultravioletas son eficaces para reducir la neblina. Los filtros degradados son transparentes en una parte y tienen material de filtrado gradual en la parte restante para alterar sólo una sección de la imagen. Los filtros de cristal pueden atornillarse a un objetivo; tanto los filtros de cristal como, sobre todo, los filtros de gelatina, pueden introducirse en un portafiltros acoplado a la parte frontal de la cámara. En algunas cámaras pueden insertarse filtros más pequeños detrás del objetivo, haciéndolos menos susceptibles a roturas y eliminando la dispersión que podría causar algún reflejo de luz no deseado. Debido a que los filtros reducen la cantidad de luz que llega a la película, debe aumentarse la exposición de la película con relación a un número llamado factor de filtro para conseguir una imagen satisfactoria. (2) Hoja transparente, generalmente hecha de gelatina, que se coloca delante de una fuente de iluminación ya sea para equilibrar la temperatura de color de diferentes tipos de iluminación (por ejemplo, lámparas de tungsteno-halógeno y de arco de carbón), o para alterar el color de una escena. (3) En la grabación de sonido, dispositivo que elimina o reduce determinadas frecuencias y, de ese modo, resalta otras.

■ **filtro de bajo contraste** Filtro de cámara para reducir el contraste en una imagen.

■ **filtro de calor** Filtro de proyector que reduce la luz que incide en la película procedente de la lámpara del proyector.

■ **filtro de cielo** (1) Filtro degradado utilizado en el cine en blanco y negro para oscurecer el cielo. (2) Filtro en gran medida incoloro utilizado en el cine en color para absorber los rayos ultravioletas y penetrar la neblina.

■ **filtro de combinación** Cualquier filtro compuesto de dos tipos de filtro diferentes, aunque normalmente uno es un filtro de densidad neutra. *Véase* **filtro de densidad neutra.**

■ **filtro de compensación de color, filtro de corrección de color** Filtro de cámara que cambia, en grados mínimos, el equilibrio de color de una escena reduciendo la cantidad de rojo, azul o verde. Este cambio puede corregir fuentes de iluminación o película virgen, o simplemente producir un efecto determinado.

■ **filtro de contraste** Filtro destinado en gran medida a su uso con película de blanco y negro, que se utiliza para separar dos colores que se registran con la misma tonalidad gris. Un filtro rojo, por ejemplo, filtrará su color complementario, el verde, dejando pasar al mismo tiempo su propio color, de forma que el rojo en la imagen aparecerá más brillante que el verde. También se utiliza para oscurecer el cielo y penetrar la neblina.

■ **filtro de convergencia** *Véase* **filtro de conversión del color.**

■ **filtro de conversión del color** Filtro de cámara que cambia la temperatura de color de la luz para ajustarla al equilibrio de color de la película virgen. Por ejemplo, con un filtro azul se puede utilizar película para luz-día en interiores con luces de tungsteno; con un filtro ámbar, se puede utilizar película para interiores en el exterior con luz-día.

■ **filtro de conversión para luz-día** Filtro que permite que la película virgen de color equilibrada para rodaje en interiores con luz artificial se utilice para rodaje en exteriores con luz natural.

■ **filtro de cristal** Filtro para cámara neutro o de color, hecho completamente de cristal o de dos fragmentos de cristal con un fragmento de gelatina en el medio.

■ **filtro de densidad neutra** Filtro de cámara gris, de gelatina o cristal, que reduce la cantidad de luz

que penetra en la cámara sin alterar las cualidades del color o la definición de la imagen. Estos filtros se utilizan para conseguir una definición adecuada o para reducir la profundidad de campo sin tener que cerrar el diafragma. Se utilizan filtros de densidad neutra degradados para reducir la luz de sólo una parte de la escena (por ejemplo, la procedente de un cielo luminoso).

■ **filtro de efecto sepia** Filtro de cámara para crear el tono marrón que se asocia a las fotografías con el fin de crear en la pantalla una imagen que sugiera un tiempo pasado.

■ **filtro de efectos** Filtro que se coloca delante del objetivo de la cámara y que altera la imagen; por ejemplo, los filtros de difusión que se utilizan para suavizar el aspecto de un rostro.

■ **filtro de equilibrio de color** Filtro para cámara, generalmente de cierto grado de ámbar o azul, que produce pequeños cambios en la temperatura de color de la luz que procede de un sujeto para ajustarse a una película virgen determinada, para ajustarse a las temperaturas variables de diferentes fuentes de iluminación o para compensar las condiciones meteorológicas.

■ **filtro de estrella** Filtro, con líneas grabadas en él, que, cuando se coloca delante del objetivo de la cámara, hace que las luces intensas se descompongan en haces de luz en las mismas direcciones de las líneas. Este tipo de filtro, con las líneas formando un cuadrado, crea el efecto de una estrella de cuatro puntas; uno con líneas en ángulos de 45 grados creará una estrella de ocho puntas.

■ **filtro de gelatina** Hoja de cierto material (normalmente de gelatina) que se utiliza como filtro para difundir y disminuir la intensidad de una fuente de iluminación.

■ **filtro de neblina, filtro ultravioleta** Filtro que absorbe los rayos ultravioleta y que penetra la neblina.

■ **filtro de niebla** Filtro de cámara que crea una apariencia de niebla en la imagen. Un filtro rotatorio crea una ilusión de niebla en movimiento, aunque generalmente es mejor utilizar una máquina de humo.

■ **filtro de noche** Filtro de cámara que da un efecto de noche a un plano rodado de día. Con película en blanco y negro, generalmente se utiliza un filtro rojo para este fin, mientras que, con película de color, se puede utilizar un filtro de densidad neutra degradado, aunque este segundo procedimiento es menos eficaz.

■ **filtro de paso alto** Filtro de un sistema de sonido eléctrico que disminuye las frecuencias que se encuentran por debajo del punto «límite» y permite que las frecuencias más altas pasen sin alteración.

■ **filtro de paso bajo** Filtro de un sistema electrónico que sólo deja pasar frecuencias que no rebasen un determinado punto límite. Las frecuencias más altas se reducen.

■ **filtro de visión monocromática** Filtro que elimina todos los colores y muestra a la vista cómo aparece una escena en términos de luz y oscuridad.

■ **filtro degradado** Filtro que es transparente en un área y que gradualmente se hace más denso o de un solo color en el área restante. Los filtros de densidad neutra oscurecen parte de la escena, mientras que los filtros de color gradualmente cambian el tono o el matiz de un área (por ejemplo, un filtro con un área azul potencia la cualidad azulada de un cielo o convierte en azul un cielo blanco). Los filtros degradados otorgan una sensación de distancia a una parte de la escena cuando se filman maquetas. Esta técnica fue utilizada de manera impactante en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

■ **filtro dicroico, reflector dicroico** Filtro compuesto por una base en la que se disponen en capas sustancias dicroicas de forma que las capas interfieren con ciertas ondas luminosas y las reflejan al mismo tiempo que permiten el paso de otras. Los filtros dicroicos pueden utilizarse para (1) equilibrar los colores de luces de cuarzo para la filmación con luz-día, (2) determinar qué colores tienen que pasar en el positivado de película de color, (3) reflejar ondas infrarrojas y de calor dejando pasar al mismo tiempo todos los colores en la proyección de película.

■ **filtro FLB** Filtro que se coloca delante del objetivo de una cámara cuando se rueda con luces fluorescentes con película equilibrada para interiores. Debe aumentarse la exposición en un número f cuando se rueda con este filtro. *Véase* **filtro FLD.**

■ **filtro FLD** Filtro que se coloca delante del objetivo de una cámara cuando se rueda con luces fluorescentes con película equilibrada para exteriores. Debe aumentarse la exposición en un número f cuando se rueda con este filtro. *Véase* **filtro FLB.**

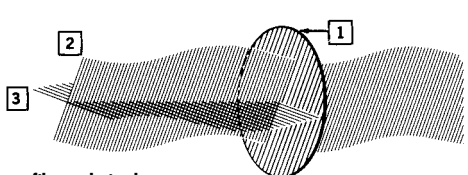
■ **filtro intensificador** Filtro que se utiliza para aumentar la temperatura de color de una luz.

■ **filtro multiuso** Término utilizado a veces para los filtros de cámara que no alteran el equilibrio de color (por ejemplo, los filtros de densidad neutra y los polarizadores). También denominados filtros universales para cámara.

■ **filtro para fuente de iluminación, filtro para lámpara** Cualquier filtro colocado delante de una lámpara para cambiar el color de los rayos de luz que lo atraviesan o la temperatura de color de la luz. Las temperaturas de color de algunas lámparas deben cambiarse para ajustarlas a las de otras fuentes de luz (por ejemplo, debe alterarse la temperatura de color de las lámparas de tungsteno/halógeno para equipararla con la del sol, o la temperatura de las lámparas de arco voltaico de carbón para equipararla con la de las lámparas de tungsteno/halógeno).

■ **filtro para ventana** Filtro de conversión del color que se coloca sobre una ventana, generalmente para convertir la luz-día a 3.200 grados Kelvin para el rodaje en interiores. Este tipo de filtro se presenta en rollos de 1,20 m y tiene una base de acetato o de gelatina. Cuando el exterior debe distinguirse claramente a través de la ventana, se utilizan paneles hechos de acrílico grueso.

■ **filtro polarizador, pantalla polarizadora** Filtro acoplado a una cámara para eliminar reflexiones o brillo de superficies brillantes como el agua y el cristal, aunque no del metal. Una pantalla de este tipo también se usa para oscurecer cielos, que están iluminados por ondas polarizadas, para filmar a través del parabrisas de un coche, y para eliminar la neblina cuando se filma un paisaje. Las pantallas polarizadoras actúan mediante hendiduras que, en ángulos rectos, impiden el paso del plano único de vibraciones de la luz polarizada, al mismo tiempo que permiten el paso de la luz no polarizada. Estos filtros no cambian los colores de la escena, pero disminuyen la luz general, haciendo necesaria una mayor exposición para la película. *Véase* **luz polarizada.**



filtro polarizador
1. filtro
2. luz no polarizada
3. luz polarizada

■ **filtro trasero** Filtro insertado en una ranura que se encuentra tras la lente de la cámara. Estos filtros son más pequeños, más prácticos y más resistentes frente al peligro de rotura que aquellos que se hallan situados delante de la lente y, al contrario que estos últimos, no sufren los reflejos producidos por la luz indeseada.

■ **filtro ultravioleta, filtro de neblina** Filtro que absorbe los rayos ultravioleta y también penetra la neblina.

■ **filtro universal para cámara** Término utilizado a veces para filtros de cámara «multiuso» que no alteran el equilibro de color (por ejemplo, los filtros de densidad neutra y los filtros polarizadores). *Véase* **filtro** (1).

■ **filtro *wratten*** Filtro de gelatina fabricado por Eastman Kodak que se utiliza en una cámara, con frecuencia colocado detrás del propio objetivo en un soporte especial. Utilizado en lugar de un filtro de cristal (o a veces conjuntamente con uno), este filtro de gelatina elimina una banda de color determinada o resalta otra mediante esta eliminación.

■ **filtros de atenuación** Filtros de compensación de color que reducen la cantidad de azul, verde o rojo para cambiar o corregir el equilibrio de color. *Véase* **filtro de compensación de color.**

■ **First National** Llamada originalmente First National Exhibitors Circuit, la compañía la fundaron en 1917 Thomas L. Tally y John D. Williams para luchar contra la contratación en bloque de películas, especialmente la que llevaba a cabo la Paramount de Zuckor. La First National tenía el objetivo de comprar películas para sus exhibidores miembros, pero pronto empezó a financiarlas. La compañía contrató a Charlie Chaplin para realizar ocho cortometrajes a cambio de más de un millón de dólares (Chaplin produciría y pagaría las películas con este dinero). Entre las películas que Chaplin hizo para la First National están *El chico* (*The Kid*, 1921) y *El peregrino* (*The Pilgrim*, 1923). La compañía también contrató a Mary Pickford para tres películas, una de las cuales fue *Daddy Long Legs* (*Papi piernas largas*, 1919). En 1921 la First National tenía más de 3.000 salas, incluyendo varios de los cines más importantes de las principales ciudades. Ese año la First National se asoció con una compañía de productores-directores independientes, que incluía a Thomas Ince, Mack Sennett y King Vidor, para formar la Associated First National, y en 1922 esta compañía empezó a producir películas en sus propios estudios de Burbank. La First National pro-

dujo varias películas de éxito, pero fue perdiendo progresivamente sus principales circuitos de salas, que pasaron a manos de otras compañías, y finalmente fue comprada por Warner Brothers en 1929.

■ ***flagship run*** En el contexto estadounidense, uno o más cines de estreno en un área geográfica específica que proyectan una película en su exhibición pública inicial. *Véase* **exhibición.**

■ ***flagship theater*** En el contexto estadounidense, el cine de estreno más importante de una cadena de salas de cine en un área geográfica relevante. *Véase* **sala de cine.**

■ ***flame ark*** Armazón o malla metálica embreada sobre la que se quema trapo para provocar llamas de gran altura.

■ ***flaming forks*** Tubos con agujeros o con extremos en forma de ventilador a través de los cuales se bombea gas y se le prende fuego para producir llamas controladas en una escena con fuego.

■ ***flange*** Disco de metal o de plástico que se usa con un núcleo para desenrollar uniformemente una película al sacarla de un rollo.

■ ***flapper*** *Véase* ***swinger.***

■ ***flash*** (1) Procedimiento, en la regrabación del sonido, por el cual sonidos originalmente grabados durante la producción pueden desplazarse a una banda aparte, normalmente a la banda de efectos de sonido, sin el diálogo. Algún tipo de marca como una perforación o un fragmento de cinta adhesiva en el borde de la película da comienzo a la sección de la banda de sonido que ha de transferirse. Este procedimiento permite la existencia de una banda de diálogo vacía sobre la que puede volver a grabarse posteriormente el diálogo en lengua extranjera. (2) *Véase* **área sobreexpuesta.** (3) *Véase* **fotograma *flash.***

■ ***flash converter*** Dispositivo que transfiere las imágenes de vídeo analógico al código binario digital en la memoria del ordenador. Para las imágenes en color, tres *flash converters* funcionan simultáneamente, uno para cada uno de los colores primarios. *Véase* **digital** *y* **digitalizar** (1).

■ ***flash* de calco** Destello de luz brillante que se registra en una imagen cinematográfica debido a la reflexión de la luz sobre la superficie irregular de un calco o de un grupo de calcos en la animación con calcos o en la elaboración de títulos para una película.

■ ***flash pot*** Recipiente lleno de pólvora que se enciende eléctricamente para crear un fogonazo o una ráfaga de humo en efectos especiales, sobre todo en el cine fantástico.

■ ***flashback*** Plano, escena o secuencia que ha tenido lugar en el pasado, antes del tiempo presente establecido en la película. Los *flashbacks* pueden utilizarse bien como parte de la narración, para explicar situaciones actuales, o bien como parte del desarrollo del personaje para crear visualmente el pasado del individuo. Pueden aparecer, bien como parte objetiva de la película, o bien como un recuerdo subjetivo del personaje. La técnica fue especialmente popular en los años treinta y cuarenta. Fue un recurso predilecto en las películas de misterio, como *Laura* (1944), de Otto Preminger, para explicar los hechos que llevaron a un crimen y para desarrollar varios personajes y sus motivaciones. *Perdición* (*Double Indemnity*, 1944), de Billy Wilder, una historia de cine negro de pasión y asesinato, está narrada en gran parte mediante la técnica del *flashback*. *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, muestra uno de los empleos más emocionantes del *flashback* al crear toda la vida de un personaje a partir de los recuerdos de las personas que le conocieron. También resulta eficaz el empleo que Ingmar Bergman hace de esta técnica en *Fresas Salvajes* (*Smultronstället*, 1957), en la que el protagonista viaja atrás en el tiempo a través de la memoria y el sueño para llegar a una toma de conciencia sobre sí mismo al mismo tiempo que está haciendo un viaje real. Otro empleo innovador y sofisticado del *flashback* lo encontramos en *Hiroshima mon amour* (1959), de Alain Resnais, en la que esta técnica explica la situación política actual y las psicologías de los dos amantes. Con frecuencia los *flashbacks* se integran sutil y brevemente dentro de una narración para evocar dramáticamente el im-

flashback Victor Sjöström recuerda una escena de su juventud en *Fresas salvajes* (1957), de Ingmar Bergman.

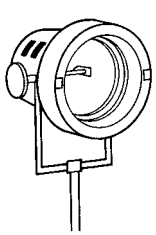
pacto de hechos pasados en la vida de un personaje, como en *El prestamista* (*The Pawnbroker*, 1965), de Sidney Lumet. En los años treinta y cuarenta frecuentemente se comenzaba y se terminaba la técnica mediante un encadenado o fundido ondulado. Actualmente, especialmente para la creación de recuerdos, basta un corte rápido. *Véase* ***flash-forward.***

■ ***flash-forward*** Plano o acción que tendrá lugar en el futuro, después del tiempo presente establecido en la película. Esta técnica puede mostrar algún tipo de proyección subjetiva de un personaje, como las visiones del más allá de Faye Dunaway en *Los ojos de Laura Mars* (*Eyes of Laura Mars*, 1978), dirigida por Irvin Kershner, o proyectar objetivamente una escena futura para situar una acción actual en un contexto ambiguo o irónico, como cuando al protagonista de *Danzad, danzad malditos (They Shoot Horses, Don't they?*, 1965), dirigida por Sydney Pollack, se le ve varias veces en su juicio por haber matado a la heroína de la película. *Véase* ***flashback.***

■ ***flick, flicks, flicker*** En los EE.UU., término coloquial para designar una película comercial, que tiene su origen en los primeros días del cine mudo, cuando los proyectores producían un efecto de parpadeo (*flicker*, en inglés) en la pantalla. *Véase* **parpadeo.**

■ ***flicker film*** Tipo de película experimental que investiga la percepción mediante la rápida alternancia de blanco y negro o de colores sobre la pantalla o mediante la rápida sucesión de imágenes, cada una de las cuales puede aparecer durante el más breve instante, no más de un solo fotograma. Velocidades de parpadeo diversas y varias combinaciones y tipos de imágenes afectan tanto a la percepción como a la cognición del espectador. *Arnulf Rainer* (1960), del realizador austriaco Peter Kubelka, es un ejemplo notable de una película de este tipo. El nombre genérico de este tipo de películas se deriva de *The Flicker* (*El parpadeo*, 1964), de Tony Conrad.

■ ***flood*** Luz que suministra una iluminación amplia, difusa y suave, muy poco o nada enfocada. Esta fuente de iluminación se emplea como filtro de luz general. *Véase* **iluminación.**



flood

■ **flotar** Temblor de la imagen, generalmente debido a la falta de firmeza de la película durante su exposición en la cámara o en el proyector.

■ **fluctuación** (1) Aparición y desaparición, o inestabilidad general de la imagen de una película causada por alguna irregularidad o movimiento en la exposición, el positivado o la proyección. *Véase* **latido** *y* **oscilación vertical.** (2) Variaciones en la altura o defecto como de gárgaras en el habla durante la reproducción de sonido, generalmente debido a algún movimiento irregular de un mecanismo en la grabación o la reproducción. *Véase* **lloro.**

■ **flujo** Índice de energía luminosa medido en lúmenes (es decir, flujo luminoso). *Véase* **lumen.**

■ **flujo luminoso** Índice de flujo de la energía luminosa, que se mide en lúmenes. *Véase* **lumen.**

■ ***fluting*** Abombamiento y curvatura de los bordes de una película producido por una humedad excesiva y un bobinado excesivamente prieto. Uno de los bordes, o ambos, son más largos que el área central de la película. A esta condición también se la denomina distorsión del borde.

■ ***focal spot, focus spot*** Lente compuesta que sustituye a la lente Fresnel y que crea un campo de iluminación bien definido, intenso y suave como el que genera un foco elipsoidal. *Véase* **foco elipsoidal.**

■ **foco, enfoque** (1) Punto, detrás del objetivo, en el que un punto de la imagen se sitúa en foco crítico cuando el objetivo se enfoca al infinito. (2) Grado de nitidez y definición aceptable para crear una imagen clara en la película. Es posible lograr un «foco en profundidad», cuando la imagen es nítida desde el primer término hasta el fondo, o un «foco sin profundidad», en el que sólo un término de la imagen está definido nítidamente (*véase* **foco en profundidad** *y* **foco sin profundidad**). (3) Grado de nitidez y definición de la imagen. Cuando una imagen parece tener el mayor grado de nitidez y definición se dice que está en «foco nítido»; cuando la imagen aparece, de forma no intencionada, ligeramente borrosa, se dice que está en «foco suave». (4) Posición en la cual el sujeto, situado en ella, quedará registrado nítidamente en la película. (5) Acción de ajustar el objetivo de la cámara o el proyector de manera que la imagen filmada o proyectada tenga la mayor claridad y definición. En la cámara, el objetivo, que se encuentra en un cañón ajustable, se mueve adelante y atrás mediante un anillo de enfoque, con lo que se modifi-

ca la distancia focal (es decir, la distancia entre el objetivo y la película). El anillo de enfoque tiene marcas con varios ajustes focales para diversas distancias hasta el infinito. En una cámara de estudio también puede manipularse el anillo de enfoque mediante una palanca, un cable o por control remoto. Este último método resulta especialmente útil cuando la cámara se está moviendo.

■ **foco alterno** Cambio de foco de un sujeto a otro durante la filmación de un plano, guiando la atención del público a un nuevo punto de interés mientras el anterior queda desenfocado. Este tipo de plano sirve para mantener las relaciones espaciales de la escena modificando el punto de atención del público, y resulta especialmente efectiva para alternar entre varias conversaciones que se producen simultáneamente en el mismo lugar o para mostrar la reacción de un personaje ante algo que acaba de ocurrir. *Véase* **cambio de foco, foco continuo, foco selectivo** *y* **foco sin profundidad.**

■ **foco campaniforme** Luz suave que crea un haz de luz abierto desde el interior de una pantalla campaniforme. Emplea diversas lámparas y se utiliza en la iluminación de fondos o cicloramas. Es muy similar al *cinelight* portátil.

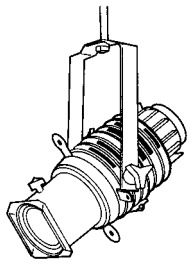
■ **foco continuo** Cambiar continuamente el foco de la cámara para mantener claramente definido a un personaje o a un objeto que se mueve hacia la cámara o se aleja de ella, o que se mueve de un lado de la escena a otro. *Véase* **cambio de foco, foco alterno, foco selectivo** *y* **foco sin profundidad.**

■ **foco crítico** (1) Cuando un punto del sujeto filmado aparece como un punto en la imagen registrada, se dice que el sujeto se encuentra en foco crítico, y todos los puntos que aparecen de esta forma están en el plano de foco crítico. (2) Distancia entre la abertura y cualquier punto del sujeto cuando ese punto está enfocado. Esa distancia viene señalada en el anillo de enfoque del objetivo.

■ **foco diferencial** *Véase* **foco dividido.**

■ **foco dividido** Enfocar el objetivo entre dos planos de acción muy separados en el espacio de forma que ambos reciban una definición igualmente nítida.

■ **foco elipsoidal** Proyector de haz concentrado que emite un haz nítido a través de una lente elipsoidal (es decir, una lente cuyos planos son todos elipsis o círculos).


foco elipsoidal

■ **foco en profundidad** Estilo de fotografía para cine con mucha profundidad de campo y que capta nítidamente todos los planos de la imagen (primer término, espacio intermedio, fondo). Este tipo de cine contrasta con el estilo, más tradicional, de foco sin profundidad, que subraya sólo un plano de la imagen, generalmente el de la acción, tras el cual, y a menudo también ante el cual, todo parece desenfocado. En el foco sin profundidad, los personajes se destacan contra el fondo, y la atención del público resulta cuidadosamente guiada, mientras que el foco en profundidad permite que el espectador tenga al alcance de los ojos la escena entera y que descubra por sí mismo la acción y la información significativa. El crítico cinematográfico francés André Bazin, en *¿Qué es el cine?*, hace un elogio de la técnica del foco en profundidad que, al mantener la continuidad del espacio y del tiempo dramáticos, (1) pone al espectador en un contacto más íntimo con la escena del que tendría en la realidad, (2) requiere una participación mental más activa en la escena por parte del espectador y (3) permite ambigüedades en la escena porque la atención del espectador no está guiada por un montaje muy elaborado. Para Bazin, el *montage* y, con él, el foco sin profundidad, resulta manipulador, irreal y menos estimulante. El foco en profundidad descansa en la *mise-en-scène*, en la composición de planos individuales, en vez de en la interrelación de los mismos. La mayor profundidad de campo requiere aberturas más pequeñas y, por lo tanto, unos tiempos más altos de exposición, objetivos de gran angular y distancia focal corta, mayor distancia respecto al sujeto de la imagen y una iluminación más profunda. El foco en profundidad resultó posible en el cine mudo cuando se utilizó la rápida película virgen ortocromática; sin embargo, el cambio a la más precisa pero más lenta película pancromática hizo que el foco en profundidad resultara más difícil de lograr y se volviera menos común. Rendir, sin embargo, creaba la ilusión de foco en profundidad mediante sus tomas largas, sus panorámicas y su cambio de foco. La mejora de la pe-

lícula virgen en la década de los treinta hizo que el foco en profundidad resultara más accesible, pero fue la fotografía de Gregg Toland para la película de Orson Welles *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1940), aclamada por Bazin, la que anunció la vuelta del foco en profundidad. En la actualidad, no resultan inusuales las combinaciones de foco en profundidad y sin profundidad (con más o menos montaje, respectivamente), empleándose cada una con un propósito dramático específico. Piénsese, por ejemplo, en la película de terror gótico *The Haunting* (1963), dirigida por Robert Wise y fotografiada por David Boulton, que utiliza el foco en profundidad para crear una sensación ambigua y amenazadora del lugar y el foco sin profundidad con montaje rápido para mostrar las reacciones de los personajes y crear suspense (Wise fue el montador de *Ciudadano Kane*). *Véase* **foco selectivo, foco sin profundidad, profundidad, profundidad de campo** *y* **toma larga.**

foco en profundidad Orson Welles interpretando a Kane en mitad del espacio interior de la escena de la fiesta en *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles.

■ **foco nítido** Aspecto de una imagen en la que los bordes del sujeto están claramente demarcados y los detalles claramente definidos.

■ **foco principal** Punto en el que quedan representadas las ondas de luz paralelas refractadas a través de un objetivo. *Véase* **puntos nodales** *y* **puntos principales.**

■ **foco selectivo** Enfocar sólo un plano o sujeto de la imagen con el resto de la escena borrosa y desenfocada. Estas escenas, corrientes en el cine desde la introducción de la película pancromática, tienen poca profundidad de campo y son lo contrario de las escenas con foco en profundidad. *Véase* **foco en profundidad** *y* **foco sin profundidad.**

■ **foco sin profundidad** Estrecha zona de definición nítida en la imagen de la película, con el área que la rodea desenfocada o borrosa. Una imagen de este tipo permite al director centrar la atención del espectador sobre un personaje o acción determinado sin que otros planos del fotograma produzcan distracción. Por consiguiente, la técnica del foco sin profundidad controla más la atención del espectador que la técnica del foco en profundidad, en la que al espectador se le permite descubrir independientemente puntos de interés en la mayor profundidad de campo. El foco sin profundidad también está menos interesado en la relación de un personaje con el área que le rodea o el entorno físico. Con el cambio de la película virgen ortocromática a la más lenta, aunque más precisa, película pancromática en 1926, la imagen de la película generalmente tenía menor profundidad de campo al ser necesario rodar con una abertura mayor. El resultado fue que la técnica cinematográfica en general se basó en el foco sin profundidad. Una película pancromática más sensible, y una mayor intensidad en la iluminación, permitieron finalmente la opción del foco en profundidad. *Véase* **cambio de foco, foco alterno, foco continuo, foco en profundidad** *y* **foco selectivo.**

■ **foco suave** (1) Efecto visual en el que la imagen parece un tanto vaga y no definida con nitidez, el cual se consigue filmando con el objetivo ligeramente desenfocado o filmando a través de un objetivo especial, un filtro, una gasa o una sustancia como puede ser la vaselina. El foco suave se ha utilizado desde la época del cine mudo hasta la actualidad para crear una atmósfera romántica, como en *Amanecer* (*Sunrise*, 1927), de F. W. Murnau, o un sentimiento de nostalgia e idealismo, como en la escena de la comida campestre con la familia de Bonnie en *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, 1967), de Arthur Penn. El efecto también se ha utilizado para introducir *flashbacks*, crear puntos de vista subjetivos o alucinantes y, especialmente en la época de los estudios, para suavizar los rasgos faciales de las actrices envejecidas. *Véase* **difusión.** (2) Parte un tanto indefinida y borrosa de una imagen, que resalta la parte de la imagen que está en foco nítido; el fondo puede estar indefinido para centrar nuestra atención en lo que ocurre en primer término, o el primer término puede no estar claro para dirigir nuestra atención sobre alguna acción en la parte de atrás y para enfatizar la profundidad de la imagen.

■ **fondo** Escenario, personajes o área espacial situada al fondo de la imagen, detrás del primer término donde se desarrolla la acción principal. En las producciones de Hollywood realizadas en estudio, los escenarios que servían como fondo normalmente se construían y se pintaban. En la actualidad, la mayor parte de las películas se ruedan en localizaciones con fondos naturales. Otra manera de crear un fondo consiste en utilizar transparencias fotográficas con iluminación posterior, que consisten en una gran ampliación de una fotografía de una escena real. *Véase* **placa de fondo.**

■ **fondo de títulos** Escena que aparece detrás de los títulos. *Véase* **tarjeta de títulos.**

■ **fondo fijo, fondo estático** Cualquier fondo para una escena que está totalmente desprovisto de movimiento.

■ **foquista** *Véase* **ayudante de cámara.**

■ ***forelengthening*** Aumento exagerado de la profundidad en una imagen captada con un gran angular. Aunque normalmente los ojos del espectador se ajustan a este cambio, este aumento puede utilizarse para crear diversos efectos; por ejemplo, debido a que este tipo de objetivos exageran la distancia espacial, y debido a que los objetos en primer término de la imagen de repente parecen muy grandes, el acercamiento o el alejamiento de un personaje hacia o desde la cámara parecerá muy rápido. *Véase* **gran angular.**

■ ***foreshortening*** Disminución exagerada de la profundidad en una imagen captada con un teleobjetivo. Aunque los ojos del espectador se ajustan gradualmente a este cambio, esta disminución puede utilizarse para crear diversos efectos; por ejemplo, debido a que el espacio se apiña y que los objetos de todos los términos parecen grandes, una figura que corra desde o hacia la cámara parecerá no estar yendo a ningún sitio. *Véase* **objetivo de larga distancia focal.**

■ **forillista** Miembro del departamento artístico encargado de pintar los forillos o cualquier otro elemento del decorado. *Véase* **departamento artístico.**

■ **forillo** Gran escenario pintado, bien sobre un lienzo o bien sobre una serie de tableros, o gran ampliación fotográfica de una escena real, utilizado en el último término de un decorado como fondo. El forillo resulta visible con frecuencia a través de una puerta o una ventana. *Véase* **placa de fondo.**

■ **forma** (1) Configuración y apariencia general de un área determinada, distinguida por su sustancia, su textura y su color. La forma de cada imagen no sólo debería ser estéticamente satisfactoria, sino que también debería ser funcional, resaltando la acción al tiempo que transmite atmósfera e información de manera que la forma refuerce al significado. El término «forma cerrada» expresa una imagen autosuficiente, que no parece abrirse al mundo exterior del encuadre; «forma abierta» sugiere una imagen más natural que parece continuar fuera de los límites del encuadre. *Véase* **forma cerrada** *y* **forma abierta.** (2) Configuración y apariencia general de una película. Esta definición es más un concepto abstracto que una realidad inmediata, ya que el espectador sólo ve las partes de la película de una en una, y debe crearse una idea de la totalidad en su mente tras haber visto la película, pero cualquier director o montador competente se preocupa de cómo encajan juntas las piezas, de la idea de la forma que se gesta en la mente del público a medida que va viendo la película, y de la idea final de la forma cuando acaba ésta. Conceptos procedentes del teatro como los de forma «trágica» y «cómica» a veces se aplican al cine; con frecuencia se afirma que géneros cinematográficos como el *western* o las películas de gángsteres tienen formas específicas y, en ocasiones, se usan conceptos descriptivos más generales como los de forma «lírica», «expansiva» o «tensa». El término «estructura» generalmente sugiere la manera en la que está construida o ensamblada una obra o la manera en la que puede percibirse desde una única perspectiva espacial (aunque actualmente el término tiene también significados más complejos), mientras que «forma» sugiere una consideración tanto del movimiento y del fluir global de la obra como de la disposición general y final de sus elementos discernibles. *Véase* **estructura** *y* **formalismo.**

■ **forma abierta** Estilo cinematográfico que, a diferencia del de forma cerrada, parece espontáneo e inmediato, no planificado e informal, creando de ese modo una imagen más realista y más natural del mundo físico. La puesta en escena parece ser exactamente tal como la escena se encontró en la realidad, con ninguna estructura formal ni composición inherente, como si estuviera abierta y se extendiera más allá de los límites del encuadre. La posición y los movimientos de la cámara parecen espontáneos en el sentido de que siguen a la acción, e incluso la acción de los personajes parece indeterminada y libre. *Véase* **forma cerrada.**

■ **forma cerrada** Forma cinematográfica, opuesta a la forma abierta, de estilo y contenido autónomo y

autosuficiente, que crea su propio mundo dentro del marco de la pantalla y apenas hace referencia a cualquier otro tipo de realidad externa. Dichas películas resultan estilizadas y formales; su puesta en escena da la impresión de ser más premeditada, controlada, artificial y detallista y su acción parece más coreografiada y planificada. En ellas no parece haber nada accidental o natural: el director mantiene un control absoluto, la cámara anticipa la acción y el conjunto se encuentra impregnado por una sensación de determinismo. Tales filmes tienden a ser más expresionistas que realistas. A Fritz Lang se le considera un director de películas con forma cerrada, mientras que a Renoir, por oposición, se le tiene por un director de filmes con forma abierta. *Véase* **forma abierta.**

■ **formalismo** Movimiento artístico que enfatiza la forma sobre el contenido, que se interesa más por la manera en la que algo se muestra que por aquello que se muestra. Para un formalista la forma es un fin en sí mismo, y contiene en sí misma su propia justificación estética. Es difícil señalar alguna tradición formalista pura en el cine de ficción, debido a que el medio depende enormemente de la reproducción de la realidad física y de la representación de personajes humanos, pero se puede ver que ciertos ámbitos del cine de vanguardia se ocupan puramente de la forma: por ejemplo, las películas abstractas evitan cualquier presentación directa de la realidad, y se interesan por las disposiciones cambiantes de formas abstractas. No obstante, cuando la palabra «formalismo» aparece en los estudios sobre cine, generalmente se refiere a las obras de ficción que toman la realidad e imponen sobre ella los elementos formalistas del arte de manera que la realidad pierde su apariencia y su significado originales, convirtiéndose en algo que únicamente pertenece al medio: el significado emana de los elementos formales empleados y no del tema en sí mismo. El famoso director ruso Eisenstein se mostró muy interesado por la forma en sus escritos teóricos y también en sus películas, especialmente en sus análisis y su creación del *montage*. Pero, para Eisenstein, la forma siempre tenía una función intelectual y psicológica, y hasta en sus últimas películas es un medio de expandir y desarrollar el impacto de la representación de la realidad de la película. En la teoría cinematográfica ha habido dos tradiciones fundamentales: una que incluye a escritores como Balázs, que enfatiza los aspectos formalistas de una película, y la otra, que incluye a escritores como Kracauer, que enfatizan la capacidad de la película para reproducir la realidad. *Véase* **teoría cinematográfica.**

■ **formato** (1) Tamaño de una película determinado en milímetros; su ancho (por ejemplo, 8 mm, Súper 8, 16 mm, Súper 16, 35 mm, 70 mm). (2) Relación de aspecto de una imagen cinematográfica, es decir, relación entre su anchura y su altura. *Véase* **relación de aspecto.** (3) Forma genérica de una obra determinada, especialmente en el ámbito de los programas de televisión y radio (por ejemplo, «un formato cómico»).

■ **formato en vídeo** Diversos tipos de transmisión por televisión que difieren en líneas por cuadro y cuadros por segundo. *Véase* **HDTV, NTSC, PAL** *y* **SECAM.**

■ **formato *letterbox*** Relación de aspecto para la exhibición de una película en vídeo doméstico o televisión similar a las dimensiones originales de pantalla ancha para las salas. Este tipo de exhibición necesita una franja no utilizada tanto en la parte superior como inferior de la pantalla. *Véase* **área de seguridad** *y* **relación de aspecto.**

■ **formulario de cesión** Formulario legal firmado por una persona que ha sido filmada o cuya voz ha sido grabada, dando al cineasta todos los derechos para usar el material. Hay dos tipos de formularios, uno usado cuando se efectúa un pago y otro cuando no hay pago. *Véase* **acuerdo de presentación** *y* **contrato de cesión de imagen.**

■ **forzado, revelado forzado** Aumentar la velocidad de película durante la filmación y después forzar el revelado, sometiéndola a una fase de revelado más larga o a una mayor temperatura de los productos químicos. A veces se utiliza este procedimiento para aumentar el contraste de la imagen, saturar los colores o conseguir alguna cualidad deseada en la imagen. El revelado se fuerza además, independientemente de que en la filmación se haya aumentado la velocidad de la película, para salvar un material filmado en condiciones de iluminación deficientes o a una velocidad inadecuada. *Véase* **sobrerrevelado** *y* **subrevelado.**

■ **forzar el revelado** Aumentar el tiempo del revelado o la temperatura de los productos químicos con el fin de conseguir una mejor calidad de imagen cuando la película se ha expuesto originalmente con una iluminación deficiente, una práctica especialmente necesaria para el trabajo documental o de noticiario. También resulta necesario forzar el revelado cuando la propia película se ha expuesto a mayor velocidad de la que requiere, aunque a veces el procedimiento se usa de manera intencionada para au-

mentar el contraste de la imagen. El proceso global de exposición rápida y revelado forzado se llama *pushing* o *uprating* cuando se realiza de forma intencionada. Este procedimiento se empleó para *El sirviente* (*The Servant*, 1963), de Joseph Losey, para aumentar el contraste, pero también para conseguir un foco en profundidad mediante la utilización de la película rápida. No obstante, es aconsejable hacer alguna prueba con anterioridad, ya que el procedimiento tiende a aumentar el nivel de niebla y la granulosidad. *Véase* **subrevelado.**

■ **foto-fija** (1) Fotógrafo asignado al rodaje de una película para tomar fotografías de acciones que supuestamente acontecen en el filme pero que a menudo se escenifican a propósito para el foto-fija, así como imágenes de actividades que se desarrollan «entre bastidores». Dichas fotografías se toman con fines promocionales y publicitarios, así como para los archivos cinematográficos y para su publicación en libros o artículos sobre cine. El foto-fija también puede encargarse de tomar fotografías de actos relacionados con el filme o de las *premières*. (2) Fotografía tomada con una cámara fotográfica por el foto-fija asignado al rodaje de una película, u obtenida mediante la ampliación de un fotograma del filme. *Véase* ***action still.***

■ **foto-fija de producción** Fotografía tomada durante la producción, que o bien muestra una acción específica de la película o alguna actividad relacionada con la realización de la película. Generalmente estas fotografías se utilizan para la publicidad.

■ **foto-fija de publicidad** Fotografía relacionada con una película y tomada durante cualquier etapa de su producción que se usa para publicidad; foto-fija de producción. *Véase* **foto-fija de producción.**

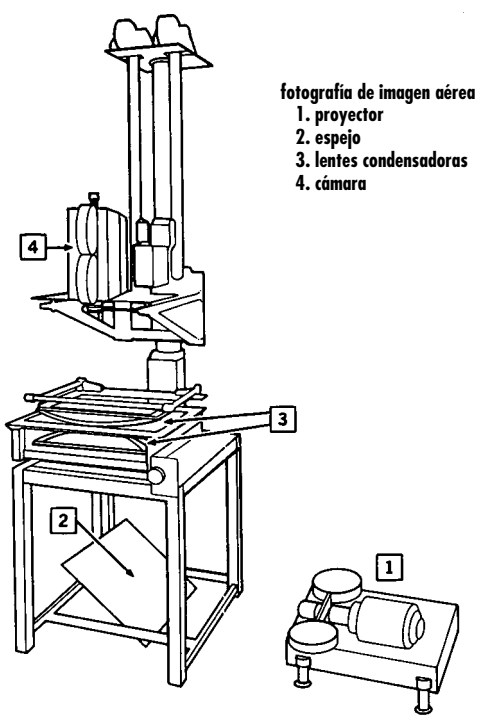
■ **fotogénico** Sujeto apropiado y atractivo para ser fotografiado; que queda muy favorecido al ser fotografiado.

■ **fotografía** Proceso de captar imágenes mediante una interacción química producida por la incidencia de los rayos de luz sobre una superficie sensibilizada. Se utiliza el término «cinematografía» para la captación de imágenes en la realización de una película. Los orígenes de la fotografía moderna comienzan a principios del siglo XIX con los experimentos de Nicéphore Niépce en Francia, quien, en 1826, consiguió registrar una imagen, aunque de baja calidad y sólo temporalmente, en una placa con una emulsión química mediante un tipo de cámara oscura. Sin embargo, fue Louis Jacques Mandé Daguerre quien en 1839 desarrolló una imagen clara y permanente sobre una placa de cobre plateado; se llamaba daguerrotipo y se convirtió en un tipo popular de fotografía en el siglo. La fotografía de Daguerre era un positivo y no se podía reproducir. Este problema pronto lo resolvió William Henry Fox Talbot, quien inventó un tipo negativo de reproducción sobre papel con una emulsión de cloruro de plata que podía ser la fuente de numerosas copias. El último paso en el origen de la fotografía moderna fue la sustitución del soporte virgen de papel por el soporte virgen de colodión desarrollado por Frederick Scott Archer. *Véase* **cinematografía** *y* **película.**

■ **fotografía cinematográfica infrarroja** Fotografía cinematográfica que utiliza película especial, que puede ser de blanco y negro o color, que es sensible a los rayos infrarrojos. La luz infrarroja, cuando se capta en la película, tiene la capacidad de registrar detalles en sombras y en distancias lejanas que normalmente no son evidentes a simple vista. Asimismo, esta luz no sufre dispersión debido a la neblina o a la niebla. La fotografía infrarroja puede utilizarse para captar hechos a la luz del sol como si fuera una noche con luz de luna (la película se positiva de forma un poco más oscura de lo normal).

■ **fotografía de imagen aérea, cinematografía de imagen aérea** Procedimiento óptico que permite proyectar una imagen, normalmente de acción real, sobre un espejo situado en un ángulo de 45 grados, y reenfocarla mediante lentes de condensación situadas debajo del tablero de una mesa de animación, donde dicha imagen vuelve a ser fotografiada junto con calcos situados sobre el tablero, los cuales contienen material gráfico, textos o figuras animadas. Este procedimiento óptico permite conseguir todo tipo de planos compuestos mediante el pase de fotogramas intersincronizados eléctricamente, o mediante la congelación de la imagen y el posterior fotografiado fotograma a fotograma, sin tener que recurrir a procesos más laboriosos como los de la copia de contacto con doble película o los procedimientos de máscara móvil. El material gráfico de los calcos es opaco y, en consecuencia, actúa como una máscara que bloquea las correspondientes áreas de la imagen de acción real. No es posible realizar planos de *tracking* ni panorámicas con la cámara, porque hay que trabar los diversos componentes e imágenes para conseguir una distancia focal integrada, pero sí se pueden obtener encadenados, fundidos, sobreimpresiones, cortinillas, imágenes divididas y muchos otros efectos. Cabe conseguir efectos de *zoom* mo-

viendo el proyector junto con una lente copiadora, alterando así el tamaño de la imagen; la lente del proyector, a la que se añade una lente de campo adicional, permanece a una distancia fija frente a la lente copiadora, mientras que la cámara permanece inmóvil sobre la imagen proyectada. Existe otro procedimiento para realizar fotografía de imagen aérea, en el que se utiliza la positivadora óptica. En dicho procedimiento, en el que el material gráfico pasa a ser la imagen aérea y la imagen de acción real positivada se fotografía directamente, es necesario realizar dos pases de la nueva película. La luz, que atraviesa una placa de cristal y rodea el material gráfico opaco del calco, se enfoca por medio de una lente en el mismo plano que la imagen de acción real, exponiendo, por tanto, en la película de la cámara la imagen de acción real menos la zona ocupada por el material gráfico. Una vez extraído el positivo y rebobinada la película en la cámara, el material gráfico se ilumina frontalmente y se enfoca como imagen aérea en el mismo plano, desde el que se fotografía en la zona correspondiente de la película de la cámara. A veces se coloca un objeto real sobre la plancha de animación, proyectándose su imagen a través de la lente y combinándose así con el material filmado. Los sistemas de control de movimiento programado electrónicamente permiten la repetición precisa de múltiples pases para conseguir diversos efectos mediante estos procedimientos. *Véase* **animación, control del movimiento** *y* **positivadora óptica.**



fotografía de imagen aérea
1. proyector
2. espejo
3. lentes condensadoras
4. cámara

■ **fotografía principal** Parte principal de la filmación de una película, que cuenta con la participación de los actores. Se diferencia de la fotografía realizada por la segunda unidad, que normalmente se concentra en los trabajos sobre el decorado y el fondo. *Véase* **segunda unidad.**

■ **fotografía virtual** Término empleado en ocasiones para referirse a la capacidad de producción de imágenes del ordenador, tanto para añadir elementos y modificar una imagen existente como para crear formas e, incluso, imágenes completas partiendo desde cero. *Véase* **digital.**

■ **fotografiar** Captar una imagen fija por medio de la fotografía, o captar una serie de imágenes fijas mediante la filmación en una película. *Véase* **cinematografía, fotografía cinematográfica** *y* **película.**

■ **fotograma** (1) Cada una de las fotografías individuales de una película cinematográfica. En cada fotograma se forma una imagen latente cuando una película virgen se detiene momentáneamente ante la abertura de la cámara para su exposición. Cada fotograma, tras ser revelado y positivado, será la fotografía de un solo instante de una acción continua. Cuando se proyectan los fotogramas sobre la pantalla, uno tras otro (a 16 o más fotogramas por segundo en el caso de la película muda y a 24 en el de la película sonora), se crea la ilusión de movimiento gracias a la persistencia retiniana del espectador. El tamaño del fotograma está determinado por el ancho de la película en milímetros (por ejemplo, de 8, 16, 35, 65 y 70 mm) y también por la abertura de la cámara. *Véase* **película** *y* **persistencia retiniana.**

■ **fotograma completo** Máximo tamaño del fotograma obtenido en una película de 35 mm. *Véase* **abertura total** (2).

■ **fotograma doble** Fotograma de película de 35 mm que se extiende a lo largo de ocho perforaciones, en lugar de las cuatro normales. Este tipo de fotograma se ha utilizado para obtener una imagen de pantalla ancha en el sistema Vistavision, ya que la película pasa horizontalmente a través de la cámara. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **fotograma *flash*** Fotograma, aunque más frecuentemente unos cuantos fotogramas, de una

imagen diferente insertada dentro de un plano para producir un efecto: por ejemplo, los fotogramas de la cabeza del diablo insertados en el sueño del padre Karras en *El Exorcista (The Exorcist*, 1973), de William Friedkin. Esta técnica también puede actuar como *flashback*, para expresar un recuerdo breve y a medio formar de un personaje sobre un hecho, o como *flash-forward*, para expresar una proyección breve e indefinida de un personaje hacia el futuro.

■ **fotograma Movietone** Fotograma estándar para película sonora, que tiene una relación de aspecto de 4:3 o de 1:1,33. Ésta también era la relación de aspecto en las películas mudas, pero, en los comienzos del sonoro, el fotograma se hizo cuadrado para dejar espacio para la banda de sonido. Debido a que la imagen así producida no era agradable, se redujo el área del fotograma, de forma que las dimensiones pudieran volver a ser de nuevo las de la relación 4:3 (por este motivo las dimensiones de la abertura en la cámara y del proyector necesarias para conseguir este fotograma se denominan abertura reducida). El nombre de Movietone viene del sistema de sonido para película desarrollado por la Fox Film Corporation, que necesitaba estas dimensiones para producir la relación de aspecto de 4:3 en su película sonora. Esta relación de aspecto fue declarada estándar por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences en 1932 y, por ello, a la abertura en la cámara y el proyector necesaria para conseguir estas dimensiones también se le denomina abertura de la Academia. *Véase* **Movietone** *y* **relación de aspecto.**

■ **fotograma mudo** Fotograma con una relación de aspecto de 4:3 ó 1:1,33 utilizado en la película de 35 mm antes de la llegada del sonido. Al no tener que ceder espacio para las bandas de sonido, podía emplearse todo el área disponible entre las perforaciones. A la abertura de las cámaras y proyectores que producían dicho fotograma se le llamaba abertura completa.

■ **fotograma velado** Fotograma o fotogramas al comienzo y al final de un plano que están sobreexpuestos debido al arranque y a la disminución de la velocidad del motor de la cámara, o el fotograma o fotogramas sobreexpuestos al final del plano que se producen cuando el obturador se queda abierto durante un instante tras haberse detenido el motor. Se utiliza como un marcador para el montaje.

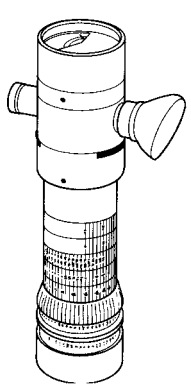
■ **fotogramas por metro** Número de fotogramas por cada metro de película de un ancho determinado: la película de 8 mm tiene 262 fotogramas por metro; la de Súper 8 tiene 236 fotogramas por metro; la película de 16 mm tiene 131 fotogramas por metro; la de Súper 16 tiene 131 fotogramas por metro; la película de 35 mm tiene 52 fotogramas por metro y la película de 70 mm tiene 39 fotogramas por metro.

■ **fotogramas por segundo (FPS)** Número de fotogramas que pasan ante la abertura de una cámara o proyector por segundo. Las películas mudas estaban estandarizadas a 16 fps, pero era probable que la velocidad de filmación fuera algo superior y la proyección podía realizarse a una velocidad de entre 21 a 24 fotogramas por segundo. La película de sonido se estandarizó a 24 fps debido a que esa velocidad aseguraba una reproducción de sonido satisfactoria. A veces se ruedan películas a 30 fotogramas por segundo para su transferencia directa a vídeo, especialmente cuando el fin último de la filmación es su transmisión en vídeo.

■ **fotomacrografía** *Véase* **macrocinematografía.**

■ **fotometría** Ciencia de la medición de la luz. Mide la luz que cae sobre un objeto desde una fuente (llamada luz incidente) o la luz que refleja un objeto. En el primer caso, la intensidad luminosa se mide en candelas-pie (o lux en el sistema métrico). En el segundo caso, la luminancia se mide en *lambert*-pies (o *nits* en el sistema métrico). Véanse estos términos diversos en su listado alfabético.

■ **fotómetro** Exposímetro de precisión que mide la intensidad de la luz mediante una célula fotoeléctrica. Estos medidores utilizan, bien una célula fotovoltaica para medir la iluminación incidente mediante la cantidad de energía eléctrica que produce la célula en respuesta a los rayos de luz, o bien una célula fotoconductora que mide la iluminación mediante su respuesta a los rayos de luz. *Véase* **exposímetro.**



fotómetro

■ **fotomicrografía** *Véase* **microcinematografía.**

■ **fotorrealista** Tan real como una fotografía del mundo real y de la gente real. El término se emplea en ocasiones en el campo de la animación por ordenador para juzgar la credibilidad y realismo de un conjunto de personajes creados digitalmente. El auténtico fotorrealismo vendría a significar que la imagen digital resulta indistinguible del registro fotográfico de la acción real, un estado que todavía no se ha conseguido pero al que nos acercamos a gran velocidad. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **fotosensible** Cualquier cosa sensible a la luz (por ejemplo, la emulsión de la película).

■ ***four-foot rule*** *Véase* **norma del metro y medio.**

■ ***four-walling*** En el contexto estadounidense, modalidad de distribución en la que el distribuidor paga al exhibidor una cantidad fija por el alquiler al mismo tiempo que se encarga de todas las gestiones para la exhibición de la película, incluyendo la publicidad, la gestión de la taquilla y la exhibición de la película. El distribuidor se queda con todos los beneficios después de satisfacer el pago garantizado y cubrir los costes.

■ **Fox Film Corporation** Compañía cinematográfica fundada por William Fox con el nombre de Box Office Attractions en 1913 y rebautizada con su nombre en 1915. Fox era el dueño de varias salas de cine en Nueva York, pero se introdujo en el negocio de la producción cinematográfica para acabar con el control de la General Film Company, que era el distribuidor de la Motion Picture Patents Company. Fox lideró a las independientes en su lucha victoriosa contra la agonizante Patents Company y entabló un pleito contra esa organización bajo el amparo de la Sherman Anti-Trust Law de 1913. Su compañía prosperó y se involucró en todos los aspectos del cine: producción, distribución y exhibición. La compañía, bajo la dirección de Fox, fue pionera en el desarrollo del cine sonoro con el Movietone Sound System y, en mayo de 1927, produjo el famoso noticiario Movietone del histórico despegue de Lindburgh en su vuelo transatlántico. En 1929 Fox compró la mayor parte de las acciones de Loew's, Inc., y continuó expandiendo su dominio sobre las salas al mismo tiempo que adaptaba varias de sus salas al sonido. Fox se extralimitó y finalmente le hicieron salir de su propia compañía en 1931. En 1935 la Fox Film Corporation se fusionó con la Twentieth Century Pictures para formar la Twentieth Century-Fox. *Véase* **Twentieth Century-Fox.**

■ ***foxhole*** Nombre dado a las perforaciones de las copias en CinemaScope con cuatro bandas de sonido magnético. Se llaman así debido al nombre del patrocinador del CinemaScope, la Twentieth Century-Fox.

■ **FPF** *Véase* **fotogramas por metro.**

■ **FPS** *Véase* **fotogramas por segundo.**

■ **fraccionamiento** Dividir los derechos de una película entre varias organizaciones distintas. Por ejemplo, dar los derechos de distribución a distintos mercados territoriales o dárselos a distintas organizaciones para la distribución en salas de cine y en televisión. A veces también denominada «segmentación».

■ **frases de doblaje** *Véase* **postsincronización.**

■ **frases no sincrónicas** Partes de diálogo no grabadas sincrónicamente durante el rodaje, sino registradas posteriormente para utilizarse durante el montaje y para añadirse a la mezcla. El término generalmente se refiere a frases añadidas sin sincronización labial. *Véase* **banda de sonido no sincrónica.**

■ **frecuencia** Número de ciclos por segundo de compresión del aire en un punto determinado, causado por un objeto que vibra, en la producción de ondas sonoras. La unidad de medida de esta frecuencia es el hercio.

■ **frecuencia crítica de fusión** Punto en el que los fotogramas individuales de una película comienzan a fundirse de tal modo que se crea la ilusión de un mundo unitario y estable sin discontinuidad ni parpadeo. Dicho punto viene determinado por una cantidad suficiente de fotogramas por segundo (16, por lo menos), por la frecuencia de parpadeo (por ejemplo, 48 alternancias entre luz y oscuridad por segundo) y por la intensidad de la iluminación. *Véase* **fenómeno *phi*** y **persistencia retiniana** para comparar dos teorías que se emplean en la explicación de la capacidad del ser humano para imponer la ilusión de movimiento y continuidad a los fotogramas de la película.

■ **frecuencia de parpadeo** Periodos alternantes de luz y oscuridad por segundo necesarios para producir una iluminación que no dé impresión de

parpadeo. En la proyección cinematográfica, la frecuencia de parpadeo crítica es de 48 alteraciones por segundo. *Véase* **parpadeo.**

■ **frecuencímetro** Tipo de tacómetro que se utiliza para medir las frecuencias de luces HMI o incandescentes, apuntando el aparato hacia la fuente de iluminación. Estos aparatos también miden la frecuencia de la corriente alterna y las velocidades de cámara. *Véase* **tacómetro.**

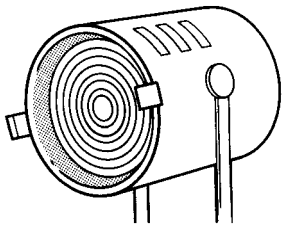
■ ***free cinema*** Movimiento de cine documental que se desarrolló en Gran Bretaña en los años cincuenta, apoyado por el British Film Institute. Las obras pertenecientes a este movimiento eran una reacción a las películas comerciales, así como a los documentales tradicionales. Buscaban retratar las vidas exentas de dramatismo de personas del mundo real y cotidiano, atrapadas por las limitaciones de la sociedad, más que analizar las instituciones, como hacían los documentales anteriores. Los directores de estas películas también trataban de crear un cine más personal y poético, un cine más libre y menos estructurado. Las primeras tres películas de este movimiento, exhibidas en febrero de 1956, fueron *O Dreamland* (*Oh, tierra soñada,* 1953), de Lindsay Anderson, *Momma Don't Allow* (*Mamá lo ha prohibido,* 1955), de Karel Reisz y Tony Richardson, y *Together* (*Juntos,* 1956), de Lorenza Mazzetti, con montaje de Lindsay Anderson. Varios de los integrantes de este movimiento, como Anderson, Reisz y Richardson, posteriormente llevaron algunas de sus experiencias en el *free-cinema* a la realización de películas comerciales.

■ ***freelance*** Cualquier persona que trabaja de forma independiente y no está contratado por un estudio o una productora concreta (por ejemplo, un director, un director artístico, un guionista, etc.).

■ ***French flag*** Pequeña bandera acoplada a un brazo ajustable que se puede sujetar en cualquier lugar del decorado para bloquear la iluminación y producir sombras. *Véase* **gobo.**

■ **Fresnel, lente Fresnel** Lente con círculos concéntricos escalonados en su cara convexa, que se coloca delante de una bombilla como condensador. Cuando la bombilla está próxima a la lente, la luz se difunde, pero, cuando se vuelve a retrasar a su posición, la lente actúa como concentrador, controlando el área y la intensidad de la iluminación. La lente Fresnel es especialmente ligera y fácil de manejar.

lente Fresnel



■ ***frilling*** Pérdida de emulsión a lo largo de los bordes de la base de la película.

■ ***frost*** Gelatina blanca traslúcida utilizada para crear un efecto difusor en la luz procedente de un foco.

■ ***frying pan*** Pantalla situada delante de un foco para difundir la luz.

■ **fuelle de extensión** Accesorio similar a un acordeón que se coloca entre el cuerpo de la cámara y el objetivo y sirve para extender éste. Normalmente se utiliza para la filmación de primerísimos primeros planos. El sistema Swing/Shift de Clairmont emplea un sistema de fuelles y permite realizar panorámicas verticales, desplazamientos, oscilaciones, elevaciones y picados con la cámara. Con este sistema pueden lograrse distintos efectos: desde alterar el plano focal o modificar la profundidad de campo, hasta distorsionar objetos o eliminar de cuadro aquellos que resulten inconvenientes.

■ **fuera de campo** Cualquier personaje, objeto o acción que no se ven en la pantalla, pero de los que se sabe que forman parte de la escena o que están cerca del lugar que se está filmando, o cualquier sonido que tiene su origen en un área de ese tipo. Podemos escuchar una voz que procede del fuera de campo o ver a un personaje observando una acción que se desarrolla fuera de campo.

■ **fuera de cuadro** (1) Situación que se produce cuando la imagen en la pantalla no está completamente centrada y aparece parte de otro fotograma. Este error de alineación puede corregirse girando el mando de encuadre del proyector. (2) Objeto, acción o área que se encuentra fuera del fotograma que se está filmando.

■ **fuera de micrófono** Cualquier sonido o diálogo no cubierto adecuadamente por el patrón direccional del micrófono y, por ello, captado deficientemente.

■ **fuera de sincro** Situación en la cual el sonido y su fuente en la imagen no son sincrónicos o simultáneos (por ejemplo, cuando el diálogo de un personaje no está correctamente emparejado con el movimiento de sus labios). *Véase* **sincronización** *y* **sonido.**

■ **Fujicolor** Película de color japonesa presentada en 1955 para el cine profesional. Se fabrican películas negativas, positivas y reversibles para diversos anchos de película. En 1980, Fujicolor presentó su película negativa de gran velocidad, la A250 (tipo 8518 para 35 mm y 8528 para filmación en 16 mm), que fue muy utilizada para el rodaje en interiores, aunque algunos directores de fotografía utilizaban la película para todos sus planos, creando notables reproducciones del color y contraste con un nivel de grano mínimo. La película A250 se utilizó en *El submarino* (*Das Boot*, 1982), de Wolfgang Petersen, con resultados muy notables. La Fuji Photo Film Company recibió un Oscar especial por esta película. Se dice que la nueva serie de película negativa Negative Film Super F consigue imágenes extraordinariamente reales con un reducido nivel de grano y una nitidez excepcional. En este tipo de película, un respaldo de resina negra reduce las rayas, la electricidad estática y las peculiaridades del funcionamiento de las cámaras, al mismo tiempo que su latitud de exposición expandida se traduce en un rendimiento muy fiable en las situaciones más diversas. La película negativa F-500 presentada recientemente (tipo 8571 para 35 mm y 8671 para 16 mm) está especialmente diseñada para el rodaje en interiores o en condiciones de escasa iluminación. Este tipo de película tiene un grano excepcionalmente fino y gran velocidad. Al igual que las otras películas de esta serie, la F-500 es sensible a la tecnología, al tener un nuevo agente para máscara que permite una impresión óptica y un escaneado láser superiores. La nueva Súper F-64D, con su grano fino y su capacidad para la reproducción precisa de los colores, es excelente para el rodaje en exteriores.

■ **función de transferencia de modulación (MTF)** Capacidad de resolución de una película u objetivo, bajo las condiciones específicas de rodaje, que se mide fotografiando una muestra de onda sinusoidal y haciendo un gráfico de la densidad de cada sección de la imagen de la muestra en contraposición con la distancia. También llamada respuesta de la onda sinusoidal. En realidad la MTF mide el contraste de un objetivo en contraposición con su poder de resolución, señalando tanto la nitidez como la calidad de la imagen. Esta comparación forma la curva MTF. Normalmente en la tabla MTF aparece la curva MTF para las líneas tangenciales y la curva para las líneas radiales.

■ **fundido** Forma gradual de cerrar o abrir una escena, frecuentemente utilizada como recurso de transición cuando una escena se cierra con su imagen desapareciendo (un fundido en negro) y la siguiente escena va apareciendo a medida que la imagen se va haciendo más y más visible (un fundido de apertura). Cuando estos dos tipos de fundido se siguen el uno al otro, indican una ruptura notable en la acción, el tiempo o el espacio (el espectador se enfrenta brevemente a una pantalla vacía que señala esta separación). A veces un fundido de apertura da comienzo y un fundido en negro da fin a una película. Se puede hacer un fundido en la cámara abriendo o cerrando gradualmente la abertura del diafragma, pero normalmente, y de forma más segura, se obtiene en una positivadora óptica al reducir o aumentar gradualmente la luz de exposición. Se da un fundido en negro cuando la escena va oscureciéndose gradualmente hasta dejar una pantalla en negro antes de que aparezca la nueva imagen, y es un medio de señalar una notable transición en el tiempo. Un fundido en blanco se da cuando la escena se va blanqueando gradualmente hasta llegar al blanco, técnica que a veces se utiliza para mostrar a un personaje que pierde el conocimiento. El fundido, debido a su fuerte énfasis y a su frecuente utilización en el pasado, actualmente se emplea con menor frecuencia en el cine, aunque es un recurso que la televisión usa a menudo para abrir y cerrar los actos de un drama.

■ **fundido en color** Tipo de transición en el que la primera escena funde en color o en un tono gris en vez de en negro y la nueva surge de ese color o de ese gris, produciéndose a veces un solapamiento entre ambas escenas. Ingmar Bergman utiliza el rojo como color de transición en *Gritos y susurros* (*Viskningar och rop*, 1972).

■ **fundido Polaroid** Fundido realizado haciendo girar dos filtros polarizadores Polaroid delante del objetivo de la cámara. Al mover gradualmente los filtros hacia posiciones paralelas, se produce un fundido de apertura y, al moverlos hacia posiciones cruzadas, se produce un fundido en negro. *Véase* **filtro polarizador.**

■ **futurismo** Movimiento artístico italiano que se desarrolló en las primeras décadas del siglo XX, el cual rechazaba lo tradicional al tiempo que abogaba por lo tecnológico y lo industrial. Aunque el movimiento consideraba que el cine era la forma artística mo-

derna que mejor expresaba este punto de vista, sólo se hicieron unas pocas obras en este medio. Las pocas películas del movimiento enfatizaban la naturaleza visionaria y la tecnología del cine en sí, restando importancia a la realidad y mostrando conceptos visuales y efectos especiales asombrosos o novedosos, como sucede en *Perfido incanto* (*Pérfido encanto*, 1916), del director Giulio Bragaglia.

■ ***fuzz-off*** Suavizar las líneas de una máscara para que distintos elementos visuales se unan en una imagen compuesta sin ninguna línea divisoria discernible. *Véase* **máscara** (5).

■ **FX** En el ámbito anglosajón, abreviatura de «efectos», que se utiliza para representar términos como los de efectos sonoros o efectos especiales.

G

■ ***gag*** (1) Efecto específico conseguido en la filmación de efectos especiales mediante algún tipo de trucaje óptico (por ejemplo, hacer que aparezca humo o agua en movimiento en partes de una escena derivada de una pintura de máscara). (2) Cualquier clase de efecto mecánico en una escena (por ejemplo, un vehículo que explota o una pared que se derrumba). (3) Acción arriesgada llevada a cabo por un especialista para una película.

■ ***gag* visual** Efecto cómico breve e inesperado destinado a la vista del espectador. El término se aplica de forma apropiada a los maravillosos momentos de locura física que aparecen en las grandes películas cómicas del cine mudo, especialmente en las obras de Charles Chaplin y Buster Keaton.

■ **galán romántico** Personaje protagonista de una película romántica, normalmente encarnado por un intérprete popular de gran encanto y atractivo físico. Rodolfo Valentino y John Gilbert fueron populares galanes románticos en los tiempos del cine mudo; desde entonces, Clark Gable, Gregory Peck, Rock Hudson y Robert Redford han acelerado el latido de muchos corazones.

■ **galvanómetro** Aparato que transforma impulsos eléctricos originados por el sonido en una banda de sonido óptica de área variable sobre película cinematográfica. Los impulsos eléctricos hacen que gire la bobina del galvanómetro, que se encuentra en un campo magnético. Hay un espejo sujeto a la bobina que refleja un haz de luz a través de una estrecha apertura sobre la película. Las oscilaciones de la bobina están controladas por las variaciones de la señal y hacen que el haz de luz reflejada se mueva adelante y atrás a lo largo del orificio, registrando en la película una imagen de anchura variable. Posteriormente, un cabezal de sonido óptico en un proyector puede reconvertir una copia de la imagen en el sonido original. Este método de área variable se emplea fundamentalmente para grabar la banda de sonido definitiva sobre la película y se considera más eficaz para la película de color que el método de densidad variable. Ya no se utiliza para grabar durante el propio rodaje, debido a que los sistemas magnéticos o digitales son más eficaces y baratos. *Véase* **sonido** *y* **sonido óptico.**

■ **gamma** Medida del contraste de la emulsión de una película, que depende del cambio que experimenta en el revelado. La gamma se mide mirando la pendiente de la porción recta de la curva característica. El término «gamma global» se refiere a la gamma que resulta de la serie de películas que participan en la creación de la imagen final, es decir, del negativo, del máster positivo o internegativo y de las copias de exhibición. *Véase* **curva característica.**

■ **ganancia** (1) Amplificación del sonido en un sistema de sonido. (2) *Véase* **ganancia de pantalla.**

■ **ganancia de pantalla** Capacidad de reflectancia de una pantalla cinematográfica evaluada desde un ángulo específico y en relación con un estándar general. Normalmente, las pantallas se evalúan en un ángulo de 90º y se comparan con la reflectancia de una pantalla blanca y mate de carbonato de magnesio.

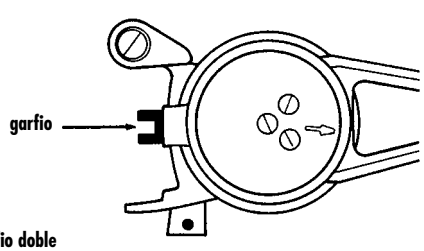
■ **gancho** Comienzo extremadamente interesante y provocador de una película desde su plano de apertura, que capta de inmediato la atención del público. Citemos, por ejemplo, el plano de *travelling* de una estatua de Jesús suspendida de un helicóptero al comienzo de *La dolce vita* (1960).

■ **gancho de cinta** Gancho al que se sujeta la cinta cuando se mide la distancia desde el objetivo de la cámara hasta el plano de la acción para ajustar el enfoque.

■ **garantía de buen fin** *Véase* **seguro de buen fin.**

■ **garantía de compra, garantía de pago, garantía de mercado** *Véase* **acuerdo de distribución del negativo.**

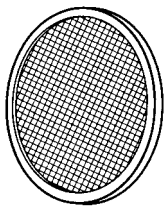
■ **garfio** Diente de metal en el mecanismo intermitente de una cámara que arrastra cada fotograma de la película, uno a uno, ante la ventanilla para la filmación, mediante su engranaje en una perforación. Muchas cámaras profesionales, como la Panavision Panaflex, utilizan dos garfios, uno a cada lado y, en las cámaras de alta velocidad, como la Panavision Panastar, se utilizan dos garfios dobles de arrastre, que engranan cuatro perforaciones a la vez. En la mayoría de las cámaras profesionales, después de desengranarse los garfios, unos contragarfios de registro sujetan cada fotograma en su lugar para la exposición. *Véase* **contragarfios de registro** *y* **movimiento intermitente.**



garfio doble

■ **gasa** (1) Bandera, generalmente de color negro y forma circular, confeccionada con tela de seda o hilo, muy fina y traslúcida o con malla de alambre, que se coloca delante de un aparato de iluminación para suavizar la luz y hacerla difusa sin alterar la temperatura de color. (2) Pieza grande de tela de seda o hilo tramada o de malla, generalmente de color azul, que se coloca sobre las ventanas o todo el decorado para suavizar el fondo y crear una sensación de lejanía y perspectiva aérea o neblina. La gasa también puede emplearse para sugerir nubes o niebla. (3) Malla de tela en un receptáculo que se une a un soporte y se coloca delante de una lámpara para difundir la luz. *Véase* **rejilla.**

gasa (entera) (3)



■ **gastos de sala** Cantidad de dinero asignada para el funcionamiento de una sala durante el pase de una película. La cantidad la acuerdan el distribuidor y el exhibidor. *Véase* **costes de exhibición** *y* **exhibición.**

■ **gastos generales** Costes de mantener un estudio cinematográfico o una empresa de producción (es decir, instalaciones, aparatos y personal a tiempo completo), a diferencia de los costes para producciones determinadas.

■ **gastos generales de producción** Costes que no están directamente relacionados con las actividades específicas de la realización de la película, sino, más bien, con los gastos generales del funcionamiento de la empresa y del estudio/distribuidor que patrocina la película. Estos costes incluyen el mantenimiento de las oficinas y de las instalaciones del estudio, los sueldos y gastos de la plantilla ejecutiva y del personal auxiliar y la gestión de los departamentos necesarios para realizar las diversas actividades del estudio/distribuidor. Este tipo de gastos generales es una de las áreas en las que la contabilidad creativa desempeña un papel importante a la hora de calcular los ingresos netos de una película. *Véase* **contabilidad creativa.**

■ **gastos no previstos** Cualquier coste que excede su cantidad especificada en el presupuesto de la película. Dos categorías que frecuentemente sobrepasan sus costes son la de construcción y la de efectos especiales. Los gastos no previstos son el azote constante de la industria cinematográfica, especialmente en la actualidad, cuando los presupuestos ya son de por sí astronómicamente elevados.

■ **gelatina** (1) Hoja de color (normalmente de gelatina) colocada delante de una fuente de iluminación como filtro para colorear la iluminación. (2) Sustancia proteínica obtenida de animales e incorporada a la emulsión de la película cinematográfica como la capa en la que se depositan los haluros de plata. Los filtros de color o los filtros difusores también se hacen con gelatina.

■ **genealogía** (1) Fases sucesivas en el duplicado de películas. *Véase* **generación.** (2) Posición cambiante

de la emulsión de la película con relación a la pantalla durante la proyección, de una generación a la siguiente. Para la película de 35 mm, la emulsión del positivo está mirando hacia la fuente de luz, mientras que, para la película reversible de anchos inferiores, cuando el original se convierte en positivo, la emulsión está mirando a la lente. No obstante, una copia positiva realizada a partir de un negativo reversible original tiene la emulsión mirando en la otra dirección, hacia la fuente de luz.

■ **generación** Fase de duplicación de la película. El negativo original es la primera generación; el positivo es la segunda; un negativo obtenido a partir de este positivo es la tercera. A veces se distinguen diferentes generaciones para los positivos y los negativos. También se especifican las generaciones de los duplicados. Por ejemplo, un «duplicado de primera generación» se refiere, bien al primer duplicado de una película original, o bien al primer contratipo negativo. En cada nueva fase de duplicación, la imagen muestra más grano y pierde definición.

■ **generador** Máquina que funciona mediante un motor y que crea electricidad, actuando como fuente de energía adicional para la iluminación en un estudio o como fuente principal en localizaciones en las que no se dispone de ninguna otra fuente. Actualmente los generadores son lo suficientemente silenciosos como para estar en funcionamiento en una zona próxima a un área de rodaje.

■ **generador de caracteres, tituladora** Dispositivo de un sistema de edición de vídeo utilizado para crear letras y números en un tubo de rayos catódicos que pueden grabarse en la cinta de vídeo, tanto para introducir títulos como para crear números de código de tiempo. *Véase* **código de tiempo** *y* **tubo de rayos catódicos.**

■ **generador de código de tiempo, lector de código de tiempo** *Véase* **código de tiempo.**

■ **generador de gráficos** Sistema informático con una gran capacidad de almacenamiento y programas especiales para la creación de gráficos de alta calidad. Estos sistemas permiten la creación de gráficos bidimensionales y tridimensionales, así como el uso de programas de dibujo. También se le llama paleta gráfica.

■ **generador de impulsos de sincronía** *Véase* **sistema de impulsos de sincronía.**

■ **General Film Company** *Véase* **Motion Picture Patents Company.**

■ **genéricos** (1) Al final de una película, nombres de todos los actores y actrices y de los papeles que han interpretado, lista completa del personal técnico y de producción, reconocimientos a los diversos servicios que han intervenido en la filmación y lista de músicas y grabaciones. También denominados «títulos de crédito finales». (2) *Véase* **títulos de crédito.**

■ **género** Grupo de películas que presentan tramas, tipos de personajes, escenarios, técnicas fílmicas y temas reconociblemente similares. Estas convenciones se repiten lo suficiente de una película a otra para que resulte obvio que todas estas obras pertenecen a un solo grupo y que el realizador se apoya en el uso de estas convenciones, en el pasado y en la familiaridad del público con ellas. La repetición sin más de las convenciones genéricas produce películas insulsas y estereotipadas. El realizador creativo se apoya en las convenciones, pero también imprime su propia visión en la obra. Es la inyección de lo innovador en lo familiar lo que produce ese especial placer que sentimos al ver una película de género. Al mismo tiempo, las películas de género cambian y evolucionan a medida que cambia la cultura, reflejando cambios en las actitudes (películas genéricamente similares pueden, no obstante, mostrar las diferentes actitudes de una época determinada hacia tipos de personajes y valores tradicionales). La cuestión fundamental, sin embargo, es por qué el público responde tan positivamente a la repetición de las convenciones del cine de género. Produce una gran satisfacción encontrarse en un mundo fílmico familiar, conocer los tipos de personas y de acción a los que uno se va a enfrentar. Vamos a ver una película de género porque ya conocemos el tipo de experiencia emocional que vamos a disfrutar. Y hay algo más importante: con frecuencia, las películas de género evocan algún aspecto de nuestra herencia cultural, presentando patrones míticos de personajes y acción que aparecen una y otra vez en la historia de nuestro país, patrones que encarnan los valores y los conflictos morales de la nación. También podemos decir que las películas de género son populares porque se ocupan repetidamente de dilemas universales y apelan a necesidades psíquicas universales (obsérvese la apropiación del *western* americano por cineastas italianos). Pero debe subrayarse que el cineasta de talento, mediante su utilización innovadora de estas convenciones, hace que nos enfrentemos a lo antiguo y lo familiar, con todo lo que ello implica, de una nueva forma; que nos enfrentemos a lo tradicional y lo universal con respuestas ampliadas e incluso nuevas. Por razones económicas, los estudios

siempre han estado deseosos de hacer películas que atrajeran al público más amplio posible, y, para conseguirlo, han dependido de fórmulas que ya han demostrado tener éxito. Al mismo tiempo la industria, al seguir los gustos del público, ha perpetuado estos gustos.

En Norteamérica, los géneros cinematográficos más populares e identificables han sido el cine de gángsteres, el de detectives, el bélico y el de terror, y también el musical y el *western* (algunos consideran otro género el de la comedia, aunque ésta se compone de muchos tipos distintos). Todos estos géneros comenzaron en la época del cine mudo, excepto el musical, que tuvo que esperar al sonido. Todos ellos han reflejado, de alguna forma, preocupaciones y valores nacionales, y todos han apelado a conflictos y necesidades psicológicas universales. La industria cinematográfica norteamericana ha cambiado, el antiguo público masivo e inflexible ya no existe, y con él desaparecieron los antiguos estudios que de tan buena gana producían estas películas de fórmula. Como resultado de esto, las películas de género son menos evidentes. Pero algunas de ellas sobreviven, especialmente las películas de terror, aunque ahora son más violentas y carentes de gusto. El género de detectives se ha puesto al día gracias a la influencia de las películas de James Bond. Las películas de gángsteres aparecen de vez en cuando, aunque frecuentemente con una fachada de elegancia por influencia de las películas de *El padrino* o, simplemente, como homenaje al propio género, como en las películas de Quentin Tarantino. El musical ha recaído debido a sus elevados costes y, después de tres décadas, no se ha recuperado todavía de productos tan económicamente desastrosos como *Camelot* (1967), de Joshua Logan, aunque un gran talento como Bob Fosse todavía pudo producir películas como *Cabaret* (1972) y *Empieza el espectáculo* (*All That Jazz*, 1979). Las películas bélicas dependen de los acontecimientos internacionales y del estado de ánimo nacional, lo que significa que siguen siendo populares y gozan de cierta constancia. Después de volver a hacer, y de ganar, la guerra de Vietnam en una serie de películas sobre prisioneros de guerra desaparecidos, Norteamérica ha pasado también por un periodo de contrición con *Platoon* (1986), de Oliver Stone. De todos los géneros, quizás el *western* parezca ser el que más sufre de una exposición excesiva, pero de vez en cuando aparece una película como *Forajidos de leyenda* (*The Long Riders*, 1980), de Walter Hill, o *Sin perdón* (*Unforgiven*, 1992), de Clint Eastwood, y demuestra que todavía podemos responder a lo tradicional si se presenta con inteligencia y talento cinematográfico.

Las películas de género también han sufrido mutaciones y fusiones. Las películas bélicas frecuentemente se presentan bajo la apariencia de películas de ciencia ficción o, incluso, de películas de detectives posJames Bond. El cine de terror en ocasiones ha vestido a su monstruo con los atavíos espaciales de una película de ciencia ficción, o, centrándose en la violencia, la repulsión y la patología, se ha metido en las vestiduras de la película de gángsteres. Y, con su fondo de música rock sonando a todo volumen, muchas comedias suenan más a musicales que a dramas. Los comentarios sobre diversos géneros cinematográficos aparecen bajo sus encabezados correspondientes en este libro.

■ **George Eastman House** Museo del cine y filmoteca en Rochester, Nueva York, financiado por la Eastman Kodak Company. Esta institución tiene una excelente colección de películas, fotografías y equipos cinematográficos.

■ **gerente del estudio** Individuo que supervisa el funcionamiento de un estudio, incluyendo todo el personal y los departamentos, pero que no está directamente implicado en la realización de las películas.

■ ***gimbal*** En producción cinematográfica, una gran estructura que permite que giren habitaciones enteras. La cámara y el operador están sujetos a ella de manera que se mueven con la habitación, mientras los personajes y los objetos, debido a la fuerza de la gravedad y a veces con ayuda de cables, se mueven por paredes y techos. Este aparato se utilizó en *Bodas reales* (*Royal Wedding*, 1951), de Stanley Donen, para hacer posible que Fred Astaire bailara sobre las paredes y el techo de su habitación de hotel.

■ **gira promocional** Gira realizada por los intérpretes y el director por áreas de mercado claves para reunirse con la prensa, dar entrevistas, aparecer en la radio y en la televisión y realizar todas las actividades necesarias para llamar la atención sobre el estreno de una película.

■ **giro a campo** Cualquier giro realizado por un intérprete de manera que su cara rote hacia la cámara. *Véase* **giro a fuera de campo.**

■ **giro a fuera de campo** Giro de alejamiento respecto a la cámara de un intérprete, de forma que éste queda mirando a un lado o hacia el fondo del escenario. *Véase* **giro a campo.**

■ **globo** Bombilla utilizada en un aparato de iluminación.

■ **gobo** Lámina opaca o negra, que puede estar hecha de tela y sujeta en un marco, o de madera, o de fibras de madera prensadas, generalmente montada sobre un trípode dotado de una extensión ajustable y colocada delante de una lámpara para bloquear el paso de la luz, bien en dirección a la cámara o bien en dirección a una parte del decorado. Se pueden recortar patrones gráficos en el gobo para formar diversas formas de sombras sobre el decorado o para añadir contraste a un fondo. También se puede utilizar para ocultar una fuente de iluminación en el propio decorado. A los gobos rectangulares pequeños también se les denomina banderas; a los largos y estrechos, dedos y a los circulares, puntos.

■ **goldwynismos** Frases involuntariamente cómicas atribuidas al magnate y productor de cine de Hollywood Samuel Goldwyn, como *include me out* («inclúyame fuera»).

■ ***go-motion,* animación *go-motion, go-animation*** Sistema de control del movimiento para la animación que permite que tanto la cámara como las maquetas se muevan durante la filmación fotograma a fotograma. No sólo están los movimientos de cámara y maquetas programados y controlados electrónicamente para la realización de numerosos pases repetidos y exactamente iguales, sino que, además, las maquetas que se fotografían en movimiento crean un difuminado más natural a la vista que el movimiento estroboscópico de las figuras de películas de animación anteriores a las cuales se fotografiaba inmóviles en cada fotograma. Esta técnica de efectos especiales fue usada por primera vez en *El ladrón del lago de fuego* (*Dragonslayer,* 1981), dirigida por Matthew Robbins, y fue empleada con gran éxito en la producción de George Lucas *El retorno del Jedi* (*Return of the Jedi,* 1983), dirigida por Richard Marquand. *Véase* **control del movimiento.**

■ **grabación** (1) Preservación del sonido en una cinta magnética, una banda óptica o un disco para su posterior reproducción. (2) Cinta, banda o disco en la que se graba el sonido para su reproducción.

■ **grabación analógica** Cualquier sistema de grabación de sonido que crea modulaciones análogas a las modulaciones de las ondas sonoras, por ejemplo, la grabación de sonido óptica y magnética. *Véase* **grabación de sonido digital.**

■ **grabación de archivo** Nombre genérico que se da a cualquier registro sonoro o cinematográfico (sea en soporte de película, videográfico o en cualquier otro sistema de grabación de imágenes en movimiento) cuya única intención consiste en conservar para el futuro un acontecimiento específico o una serie de acontecimientos, sin ninguna pretensión artística o expresiva: de esta forma, se habla de la grabación de un acontecimiento histórico conservada en archivo, o de la grabación de un partido de fútbol para su posterior estudio.

■ **grabación de audio** (1) Acto de copiar el sonido en película, cinta o disco. (2) La propia copia en la que el sonido se graba.

■ **grabación de sonido digital** Sistema de grabación de sonido que convierte el sonido en una serie de números binarios (es decir, de combinaciones de ceros y unos) y los almacena en la memoria de un ordenador, a partir de la cual pueden convertirse en una señal y ser amplificados. Cuanto mayores sean el espectro y la cantidad de números, mayor será la fidelidad de la grabación de sonido. Debido a que este sistema sólo convierte los números en sonido e ignora cualquier acumulación de ruido en el propio medio de grabación, la calidad de sonido no se deteriorará por muchas veces que se vuelva a grabar, algo especialmente importante cuando se monta y se mezcla sonido para películas, lo que requiere varias transferencias. Los sistemas digitales también proporcionan una manera flexible y eficaz de ecualizar y alterar sonidos. La cinta de audio digital (DAT, *digital audio tape*) ha penetrado en la producción cinematográfica, donde puede utilizarse en perfecta sincronización con la cámara con la ayuda de un código de tiempo (en algunos sistemas, una pista aparte en la cinta graba un número por cada fotograma, de forma que la imagen y el sonido pueden montarse juntos fácilmente). Las cintas de audio digital tienen una capacidad de 16 bits y dos pistas, de manera que puede grabarse más de una fuente de sonido al mismo tiempo. No obstante, el Nagra-D, que utiliza cinta de un cuarto de pulgada (6,35 mm), es una unidad de campo de bobina abierta de cuatro canales con una capacidad de grabación de 24 bits, a diferencia de las grabadoras DAT. La tecnología digital se utiliza para grabar partituras musicales, efectos de sonido y diálogos en general, además de para montar y mezclar. Para la labor de *track laying* y la creación de las diversas mezclas, el sonido se transfiere a disco duro para poder acceder a él y manipularlo fácilmente. Finalmente, las pistas máster se graban en cinta o en disco óptico.

La grabación digital ofrece grandes oportunidades para mejorar todavía más la calidad de sonido de las películas. El sonido todavía se graba en canales ópticos en las copias de distribución para su reproducción analógica, pero los sistemas de sonido digi-

tal están penetrando rápidamente en las salas de cine. En 1990 se estrenaron copias en 70 mm de *Dick Tracy* (1990), dirigida por Warren Beatty, con un sistema de sonido digital de seis pistas llamado Cinema Digital Sound (CDS). Actualmente se utilizan tres sistemas digitales para las copias en 35 mm. El sistema Dolby SR-D coloca el código digital entre las perforaciones; el Digital Theater System (DTS), de MCA/Universal, lo coloca en un disco que está en perfecta sincronización con el proyector mediante un código de tiempo en la película (un irónico retroceso al sistema Vitaphone de sonido en disco, que desarrolló Western Electric en los comienzos del cine sonoro) y el tercero, el Sony Dynamic Digital Sound (SDDS), imprime el código en una pista en el exterior de la película y en una pista que actúa como copia de seguridad en el otro borde. Mientras que los dos primeros sistemas utilizan seis pistas, tres para la izquierda, la derecha y el centro de la pantalla, dos para el sonido envolvente en los lados izquierdo y derecho de la pantalla y una para el *subwoofer*, el sistema SDDS proporciona dos pistas adicionales para sonido procedente de la pantalla. Aunque todavía se distribuyen películas con canales analógicos solamente, cada vez más películas se distribuyen con uno o más de todos estos tipos de sonido digital. Consecuentemente, algunas salas están equipadas para reproducir los tres sistemas digitales de sonido, aunque es probable que la industria acabe decantándose por uno. La grabación, montaje, mezcla y ahora la reproducción digital están permitiendo al público escuchar un sonido que es más claro, inmediato y real y que tiene un mayor espectro de frecuencias que cualquiera que se haya escuchado nunca en una sala de cine; sólo hay que estar en una sala contigua a otra que utiliza sonido digital para comprender la enorme potencia y resonancia de este tipo de sistema de sonido. *Véase* **grabación analógica** *y* **mezclador.**

■ **grabación de sonido en sistema doble** Grabación de sonido empleada en la mayor parte de la filmación profesional, en la que el sonido se graba en una cinta magnética aparte y no en la película, aunque ambas están en sincronía. El sonido generalmente no es el de la mezcla completa o final. Este sistema proporciona mayor flexibilidad de sonido y mayor facilidad para montar. *Véase* **cámara con sonido de sistema simple/doble** *y* **grabación de sonido en sistema simple.**

■ **grabación de sonido en sistema simple** Grabar sonido en la misma película que está filmando la escena. Grabado en primer lugar en una banda óptica, el sonido se registraba posteriormente en una banda magnética. Este procedimiento se utilizaba en las cámaras de 16 mm para la cobertura de noticias, pero actualmente no se usa mucho. *Véase* **cámara con sonido de sistema simple/doble** *y* **grabación de sonido en sistema doble.**

■ **grabación en vivo** Grabación del sonido original realizada en el rodaje de una película, durante una interpretación en vivo, o en algún entorno natural.

■ **grabación magnética** Grabación de sonido en cinta o película magnética. Las ondas sonoras son recogidas por un micrófono, donde se convierten en impulsos eléctricos. Después, los impulsos se amplifican y se envían a una cabeza grabadora magnética, donde crean un campo magnético. Las variaciones del campo magnético alteran la estructura magnética del óxido férrico de la cinta o película. Cuando la cinta o la película se pasan en contacto por una cabeza reproductora magnética, las variaciones en la estructura magnética se reconvierten en impulsos eléctricos variables que se transforman en ondas sonoras en un altavoz. Se utiliza sonido magnético para la producción de cine en lugar del sonido óptico porque es más barato y más fácil de utilizar, porque puede reproducirse inmediatamente, porque puede borrarse para poder utilizar el mismo soporte de grabación una y otra vez y por su superior calidad. Debido a que los aparatos para la grabación de sonido en cinta magnética son más baratos, más portátiles, y más fáciles de manejar que los aparatos para película de sonido magnética, y debido a que la propia cinta magnética es menos cara que la película magnética, se utiliza este tipo de grabación para el sonido original. No obstante, el sonido grabado se transfiere a película magnética perforada para el montaje sincronizado de sonido e imagen. La mezcla de sonido definitiva del máster de la banda magnética de sonido debe transferirse a una banda de sonido óptico para las copias de distribución. Aunque la banda magnética ofrece mejor reproducción de sonido que la óptica, el coste económico de preparar una única película que contuviera al mismo tiempo una banda magnética de sonido y una imagen óptica, así como el coste de cambiar los aparatos de las salas de exhibición para la reproducción de este sonido, impidieron el uso de la grabación magnética para la exhibición cinematográfica excepto para las copias en 70 mm con sonido estereofónico (al principio las copias en 35 mm generalmente usaban cuatro pistas magnéticas para este tipo de sonido, pero actualmente utilizan dos bandas ópticas con cuatro pistas). No obstante, en ciertas filmaciones en 16 mm a veces se utilizaba una sola película que grababa el sonido en una banda magnética al mismo tiempo que registraba la imagen.

Actualmente la grabación analógica de sonido en bandas magnéticas se enfrenta al desafío de la grabación digital en todas las etapas de la reproducción de sonido. Se está utilizando cinta digital para grabar el sonido original, se utilizan unidades informáticas de procesamiento de audio digital y estudios de mezclas digitales para preparar la mezcla definitiva, y se emplean sistemas de sonido en película o disco para la reproducción del sonido en las salas de exhibición. *Véase* **copia *mag-opt*, sonido digital, sonido estereofónico** *y* **sonido óptico.**

■ **grabación musical** Sesión en la que se graba una partitura musical como música de fondo para una película. *Véase* **música.**

■ **grabación no sincrónica** Grabación de sonido no realizada filmando la imagen de modo sincrónico. Para lo que más frecuentemente se emplea este tipo de grabación es para los efectos de sonido, los ruidos de ambiente, la música y las voces en *off*. *Véase* **banda de sonido no sincrónica, doblaje, sincronización** *y* **sonido no sincrónico.**

■ **grabador de sonido** Término que a veces se utiliza para designar a la persona encargada del sonido durante la filmación; también llamada mezclador de sonido y mezclador de sonido de plató. *Véase* **equipo de sonido.**

■ **grabador de sonido óptico, cámara de sonido óptico** Aparato de grabación utilizado para la reproducción de sonido. Las ondas sonoras se convierten en impulsos eléctricos que posteriormente controlan, o bien la intensidad, o bien el área de un haz de luz fotografiado en la película. La densidad o el área variable de la banda de sonido óptico se reconvertirán en impulsos eléctricos en el proyector que, después, se convertirán en sonido. Actualmente, para la grabación original, el doblaje y el montaje, se utiliza normalmente la grabación magnética, pero se usa la grabación óptica de área variable para la reproducción en la sala de cine. La cinta magnética máster editada y definitiva se convierte en una banda de sonido óptico mediante un grabador o cámara de sonido óptico especial. Las señales de sonido de la cinta magnética controlan el área de luz fotografiada a partir de una bombilla por medio de un galvanómetro o un dispositivo similar. Esta banda de sonido generalmente será un negativo, de manera que pueda copiarse junto con el negativo de la imagen en la copia estándar. Con frecuencia el sonido óptico se graba en dos canales para crear un sonido estéreo de cuatro pistas. El sonido digital, que actualmente se está introduciendo con rapidez en la exhibición cinematográfica, también se codifica ópticamente en la película a partir de una copia máster de manera similar. *Véase* **sonido** *y* **sonido óptico.**

■ **grabador de vídeo, grabador de cinta de vídeo, grabador de vídeo digital** Máquina que graba imagen y sonido en cinta revestida con óxido férrico magnetizado para su reproducción en un sistema de vídeo. Las señales pueden proceder de una cámara de vídeo, de un receptor de televisión o de otra cinta de vídeo, o pueden ser transferidas desde una película. Las cintas de vídeo normalmente tienen una pista para la imagen, dos o cuatro para el sonido y una pista de control para la sincronización. Actualmente hay dos tipos de grabadores de cinta de vídeo, los analógicos y los digitales, grabando los primeros patrones variables análogos a la intensidad y las fluctuaciones en las ondas de luz y de sonido y los segundos, codificando estas señales en números binarios de 0 y 1. Los grabadores digitales son el tipo más reciente utilizado en sistemas de vídeo informatizados profesionales tanto para grabar como para editar.

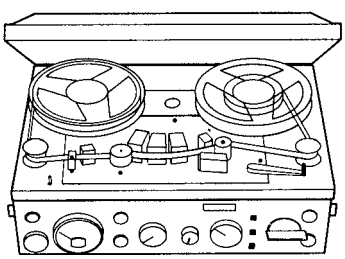
■ **grabador de videocasetes** Máquina que se conecta a un televisor para grabar en cinta en un videocasete tanto imagen como sonido o para reproducir imagen y sonido previamente grabados. *Véase* **cinta de vídeo** *y* **vídeo doméstico.**

■ **grabadora** (1) Máquina que graba el sonido. El sonido original de una película a menudo se registra en una grabadora magnética en lugar de en una grabadora óptica porque la cinta magnética es más barata y más fácil de manejar y ofrece mayor calidad de sonido. Sin embargo, como muchas salas sólo están equipadas para reproducir sonido óptico, la banda de sonido magnético debe convertirse en una banda de sonido óptico en una grabadora de sonido óptico especial tras el proceso de montaje y de mezcla. No obstante, los sistemas digitales de grabación, mezcla y reproducción para salas de cine se están implantando a gran velocidad. Las grabadoras de cinta de audio digital (DAT) han comenzado a reemplazar a las grabadoras magnéticas. Tras el proceso de mezcla, el sonido digital se graba ópticamente en la película o se reproduce a partir de un disco. *Véase* **grabación de sonido digital** *y* **sonido.** (2) Cualquier dispositivo que graba imágenes tras haber sido renderizadas, realzadas o editadas en un sistema informático, por ejemplo, un magnetoscopio o un *film recorder*. También se le conoce con el nombre de dispositivo de salida. *Véase* **animación por ordenador, montaje no lineal** *y* **retoque de imágenes.**

■ **grabadora de cinta abierta** Una grabadora de cinta en la que la cinta se mueve de un rollo abierto a otro en lugar de moverse dentro de casetes o cartuchos cerrados. Estos rollos normalmente son de cinco o siete pulgadas (12,7 y 17,78 mm, respectivamente). *Véase* **Nagra.**

■ **grabadora de cinta de audio digital** *Véase* **DAT.**

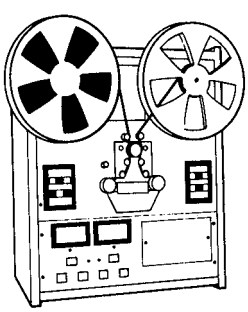
■ **grabadora de cinta magnética** Grabadora que utiliza cinta magnética para grabar, borrar y reproducir sonido. Normalmente cada una de estas acciones las realizan cabezas magnéticas individuales, aunque en aparatos más baratos las cabezas de grabación y reproducción son la misma. Se utiliza la cinta magnética para la grabación del sonido original durante la producción de cine y el sonido se vuelve a grabar en película magnética para el montaje. *Véase* **grabación de sonido digital** *y* **grabación magnética.**



grabadora de cinta magnética (Nagra 4.2)

■ **grabadora de película magnética, reproductor/grabadora de película magnética** Grabadora de película magnética que utiliza película magnética para grabar el sonido. La grabación original se realiza en cinta mediante una grabadora magnética de cinta, y el sonido se vuelve a grabar sobre película magnética para el montaje. Un reproductor de película magnética reproduce el sonido, mientras que un reproductor/grabadora de película magnética tanto graba como reproduce el sonido. *Véase* **grabación de sonido digital** *y* **grabación magnética.**

reproductor/grabadora de película magnética



■ **grabadora para película** Máquina utilizada para transferir imágenes digitales a película cinematográfica. Primero, un escáner para película escanea y digitaliza las imágenes de la película para que puedan corregirse, realzarse y combinarse con otros elementos visuales. Los escáneres y las grabadoras para película profesionales permiten que las imágenes que se plasman finalmente en película cinematográfica tengan la misma calidad que las del negativo original. La animación producida totalmente en el ordenador también se puede registrar en película con un grado de calidad tal que parece que las imágenes se hayan rodado originalmente con película. Las dos tecnologías principales para este tipo de grabadoras son el láser y el CRT (tubo de rayos catódicos). La grabadora para película más utilizada en la industria cinematográfica es la Solitaire Cine III de Management Graphic, que utiliza tecnología CRT junto con su propio Digital Geometry Control (DGC) para la alineación automática de la geometría de la imagen. El Solitaire utiliza tres pases (uno para cada uno de los colores primarios) y tarda de 18 a 30 segundos en registrar cada fotograma de la película. La Academy of Motion Picture Arts and Sciences otorgó a Motion Graphics un Oscar al logro científico y técnico en 1992 por el Solitaire. También ha de destacarse el Lightning Digital Film Recorder que utiliza tres láseres de gas distintos, cada uno con capacidad para un alto nivel de enfoque para conseguir una gran nitidez, para registrar simultáneamente los componentes rojos, verdes y azules de la imagen sobre película. *Véase* **escáner para película** *y* **telecine.**

grabadora para película (Solitaire Cine III)

■ **gradación** (1) Escala de densidades o tonos en la imagen de una película. (2) Capacidad que tiene una emulsión cinematográfica para cambiar, alterando la densidad o el color de una imagen. *Véase* **etalonaje.**

■ **gráfico de plano** Plan para un decorado concreto, con los ángulos de cámara para cada plano dibujados en los lugares adecuados y las distancias focales del objetivo necesarias indicadas.

■ **gráficos de trama** Tipo de gráficos por ordenador compuesto por una miríada de diminutos puntos

de color llamados píxeles, activados en la pantalla del tubo de rayos catódicos por líneas de barrido eléctricas denominadas *rasters* (la expresión española «gráficos de trama» es traducción de la inglesa *raster graphics*). A diferencia de los gráficos vectoriales, compuestos de líneas en blanco y negro, los gráficos de trama crean imágenes poderosas y llenas de color. *Véase* **animación por ordenador** *y* **gráficos vectoriales.**

■ **gráficos por ordenador en 3-D, gráficos tridimensionales por ordenador** *Véase* **animación por ordenador.**

■ **gráficos vectoriales** Antiguo tipo de gráficos de ordenador compuesto por líneas negras y blancas formadas entre las coordenadas programadas en la pantalla del tubo de rayos catódicos. *Véase* **animación por ordenador** *y* **gráficos de trama.**

■ **gran angular** Nombre común para un objetivo de distancia focal corta. Un objetivo de este tipo para cámara de 35 mm tiene una distancia focal más corta que la de un objetivo de 40 o 50 mm y, por ello, un ángulo de visión más amplio que lo normal. Un objetivo de gran angular crea una mayor profundidad de campo, manteniendo en foco tanto el primer término como el fondo. Por esta razón, este tipo de objetivo es especialmente eficaz para mostrar planos de acción simultáneos o para representar a un personaje en el primer término de la imagen contra su entorno o contra personajes menos prominentes pero, no obstante, claramente definidos, visibles en otras partes de la imagen. Debido a que los objetos situados en primer término parecen desproporcionadamente grandes en relación con los que se encuentran hacia la parte de atrás de la imagen y debido a que la distancia entre los planos parece exagerada, el acercamiento o el alejamiento de un personaje respecto a la cámara parecerá antinaturalmente rápido. Un personaje en el primerísimo término de la imagen también aparecerá lo suficientemente exagerado como para resultar amenazador. Un gran angular de 25 mm ofrece un ángulo de visión de 47,5 grados, casi el doble que un objetivo de 50 mm. Debido a que los objetivos de distancias focales inferiores a 24 mm ofrecen una imagen con una distorsión acentuada, se utilizan para conseguir efectos visuales determinados; el objetivo «ojo de pez», por ejemplo, con un ángulo de visión de casi 180 grados, resulta extremadamente eficaz para sugerir la perspectiva distorsionada de una mente víctima de alucinaciones. *Véase* **objetivo, objetivo de larga distancia focal** *y* **teleobjetivo.**

■ **gran angular extremo** A veces llamado objetivo «ojo de pez», este dispositivo óptico ofrece el más amplio ángulo de visión posible, hasta 180 grados. Dicho ángulo de visión distorsiona gravemente la imagen, hasta un punto en que los objetos situados en el centro adquieren una prominencia que no es natural y los lados del fotograma parecen curvarse de forma globular. Este objetivo es eficaz para crear sueños o alucinaciones o para expresar estados de embriaguez o estados emocionales extremos. *Véase* **gran angular.**

■ **gran pantalla, la** (1) Medio cinematográfico en general, especialmente el del cine comercial. (2) Conjunto de la industria cinematográfica.

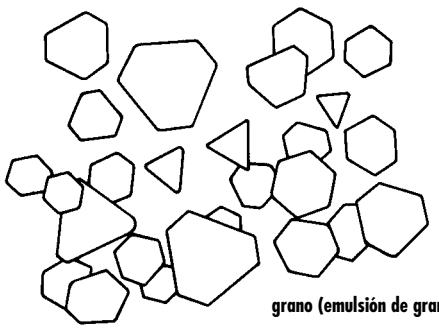
■ **gran plano general** Plano tomado desde una gran distancia respecto al sujeto, con frecuencia ofreciendo una visión muy amplia de un lugar. Este tipo de imagen se usa frecuentemente como plano de situación. *Véase* **plano de situación** *y* **plano general.**

■ **gran primer plano** *Véase* **primerísimo primer plano.**

■ **grandes estudios** (1) Las grandes productoras de Hollywood durante el periodo del sistema de estudios. Desde los años treinta hasta los cincuenta, éstas fueron Paramount, MGM, Twentieth-Century Fox, Warner Brothers, Columbia, Universal y RKO. Se podría incluir también a la United Artists, aunque era un distribuidor para cineastas independientes. (2) Grandes e influyentes estudios/distribuidores del Hollywood actual. Las ocho «grandes productoras y distribuidores» que son miembros de la Motion Picture Association of America son Buena Vista Pictures (para la Walt Disney Company), Sony Pictures Entertaiment (Columbia y TriStar), Metro-Goldwyn-Mayer (MGM y United Artists), Paramount Pictures, Turner Pictures (New Line Cinema y Castle Rock Pictures), Twentieth Century-Fox, Universal y Warner Brothers. Aunque estas compañías responden de aproximadamente la mitad de las películas que se estrenan cada año, también responden de entre el 80 y el 90 por 100, más o menos, de los ingresos brutos. *Véanse las entradas correspondientes a cada una de las organizaciones mencionadas*, **Hollywood, *mini-majors*** *y* **sistema de estudios.**

■ **grano** Pequeñas partículas de haluro de plata en la emulsión de una película que, tras ser expuestas a la luz y ser reveladas, se convierten en plata metálica y forman la imagen. Estos granos son microscópicos, pero, debido a que están distribuidos de forma irregular en una capa de gelatina y ocasionalmente se agrupan entre ellos, crean diferentes densidades y a veces una apariencia granulosa en la imagen. En los años ochenta, Eastman des-

arrolló una emulsión de grano T (grano tabular) con cristales de haluro de plata más planos, la cual hacía posible una película más rápida con un menor número de cristales, al mismo tiempo que captaba la luz de forma más efectiva y reducía su dispersión. Su nueva Kodak Vision Color Negative Film presenta granos T más finos con una nueva estructura química para lograr imágenes más nítidas con menos dispersión lumínica.



grano (emulsión de grano T)

■ **grano fino** Película virgen que tiene partículas de plata muy finas en su emulsión.

■ **granularidad** Cualidad física de una imagen, tal como la crean los gránulos o granos de plata de la emulsión. La granularidad se mide con la ayuda de un microdensitómetro y se considera una evaluación objetiva de la granulosidad de una película. Una granularidad alta significa que la película virgen tiene granos grandes y es, por consiguiente, muy rápida y muy sensible a la luz, como en el caso de película original para el rodaje. Los positivos tienden a tener gránulos pequeños y por ello se considera que tienen una granularidad baja. *Véase* **granularidad RMS.**

■ **granularidad RMS** La granularidad es la medida objetiva de lo que vemos como la granulosidad de la emulsión de una película, y la granularidad RMS es la cifra de la variación en la densidad de la emulsión en una sola exposición. Las letras RMS corresponden a las iniciales de *root-mean-square* («raíz cuadrada del promedio de los cuadrados») y derivan del hecho de que la cifra se obtiene multiplicando la cifra de desviación inicial por la raíz cuadrada del área medida con el microdensitómetro, con el fin de compensar la abertura del instrumento y, por lo tanto, el ancho de su haz de luz. *Véase* **granularidad.**

■ **granulosidad** Partículas perceptibles en la imagen de una película producidas por la agrupación de los granos de plata individuales de la emulsión que crean la imagen (*véase* **película**). Esta agrupación puede ser visible en imágenes de alto contraste debido al sobrerrevelado o puede ser el resultado de una generación posterior en la duplicación de la película. Los anchos de película más pequeños tienden a ser más granulosos que los más grandes. A veces los cineastas desean lograr una cualidad granulosa en sus imágenes, generalmente para crear una sensación de pasado o un efecto documental, imitando la textura de noticiarios antiguos. Un buen ejemplo de esta técnica lo tenemos en *La batalla de Argel* (*La battaglia di Algeri*, 1965), de Gillo Pontecorvo.

■ ***G-rated*** En el contexto estadounidense, calificación para una película que es apropiada para todos los públicos, sin restricción de edad. Ésta es una de las diversas calificaciones concebidas por la Motion Picture Association of America en los años sesenta para sustituir al antiguo Motion Picture Code. Las películas calificadas para todos los públicos (*G-rated*) al principio eran mayoría, pero ahora las sobrepasan en número las películas *R-rated*, las cuales están prohibidas para menores de diecisiete años que no vayan acompañados por un adulto. *Véase* **Movie Production Code** *y* **Movie Rating System.**

■ **gratícula, líneas de gratícula** Líneas impresas en el cristal de un visor para formar el encuadre de la imagen que el objetivo aceptará y que posteriormente será proyectada en la pantalla.

■ **gris medio** Punto medio de la escala de grises entre el blanco y el negro que es la cantidad de luz promedio reflejada por una superficie necesaria para la formación de una imagen satisfactoria en una película. A un lado de este punto la imagen empieza a oscurecerse y, al otro, comienza a aclararse.

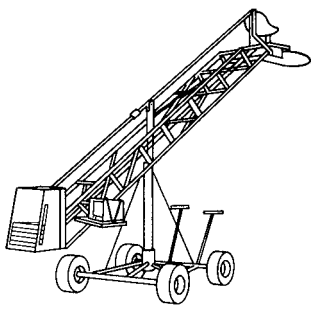
■ ***ground row, groundrow*** Véase ***cove.***

■ **grúa** Carro para la cámara que cuenta con un brazo o pluma de longitud variable, en cuyo extremo se asienta la plataforma. En la plataforma se coloca la cámara y los asientos para el operador de cámara, el foquista y a veces el director. La grúa puede desplazarse hacia adelante o hacia atrás y el brazo puede ejecutar movimientos de elevación o de descenso, elevando la cámara hasta a 8 metros del suelo. El movimiento de la grúa se logra mediante mecanismos hidráulicos o eléctricos, aunque algunas se manejan a mano. Se desplazan silenciosa y suavemente sobre grandes superficies, y otorgan una enorme flexibilidad, movilidad y cobertura a los planos. Las grúas portátiles de menor tamaño, como la Tulip, resultan excelentes para el rodaje en

localizaciones. Supuestamente, la primera grúa se creó para la película *Broadway* (1929), de Paul Fejos. *Véase* **jirafa** (2).

■ **grúa Tulip** Grúa pequeña y portátil que es excelente para el rodaje en localizaciones. La grúa se pliega hasta quedar en casi 2,5 metros para un fácil transporte y se extiende hasta alcanzar los 5 metros, aproximadamente. *Véase* **grúa.**

grúa Tulip



■ **guárdala** Al igual que «a positivo», a veces el director pronuncia esta frase para indicar que una toma ha sido satisfactoria y debería enviarse al laboratorio para ser positivada.

■ **guía de exposición** Instrucciones con las que se sugieren exposiciones para distintas situaciones de iluminación.

■ ***guild*** Una de las organizaciones profesionales para las diversas artes u oficios que participan en la confección de una película. La Academy of Motion Picture Arts and Sciences es la organización más importante para las personas que trabajan en la industria, pero el término *guild* («gremio») se asocia generalmente con organizaciones que representan a ocupaciones específicas, como, por ejemplo, el Directors Guild of America o el Motion Picture Editors Guild.

■ **guion** Denominación genérica que incluye cualquiera de las etapas de desarrollo de lo que llegará a ser primero el guion literario, empleado en la fase de preproducción, y luego el guion técnico, utilizado en las fases de producción y posproducción de la película. *Véase* **argumento, guion literario, guion técnico** *y* **guionista.**

■ **guion de continuidad** Guion de una película que ofrece una detallada transcripción de la misma tal y como se estrena, con los planos, las posiciones de la cámara, el sonido, las transiciones, el diálogo y la acción registrados en él. Este tipo de guiones de películas importantes frecuentemente se publican en forma de libro.

■ **guion de escenas máster** Guion cinematográfico que ofrece cada escena de la película consecutivamente, incluyendo diálogo y acción, pero no indica planos o movimientos de cámara.

■ **guion de narración** Guion que utiliza la persona que hace la voz en *off* para añadir la narración a una película en un estudio de grabación después de que la película se haya rodado y, generalmente, montado. Un guion de este tipo especificará en qué momentos de la película debería añadirse la narración.

■ **guion de producción** Guion completo de la película acabada que incluye todo el diálogo y la acción. Este tipo de guiones se han publicado en el caso de películas importantes o de obras de prestigiosos directores.

■ **guion desglosado** Desglose de un guion cinematográfico en grupos de escenas y planos individuales que deben filmarse juntos en la misma localización y al mismo tiempo, siguiendo o no el orden narrativo. Este desglose resulta fundamental para abaratar el coste del rodaje y emplear el tiempo de los actores con el máximo de eficacia.

■ **guion literario** Texto que contiene el argumento de una película, con todas las escenas, el diálogo y la acción y que, a veces, incluye los movimientos y los ángulos de cámara (en cuyo caso se denomina «guion técnico»). El guion literario debe considerarse como un anteproyecto de la película, pues durante el rodaje y el montaje se introducen multitud de cambios. *Véase* **guion técnico, guionista, resumen** *y* **tratamiento.**

■ **guion original** Guion escrito directamente para la producción cinematográfica y no adaptado de ninguna otra forma como puede ser una novela o una obra de teatro. Actualmente se conceden Oscars tanto para el mejor guion «escrito directamente para la pantalla» como para el mejor guion «basado en material de otro medio». Los guiones originales pueden escribirse primero y venderse después para una película o puede contratarse su escritura a partir de una idea o línea argumental original. Ha cambiado el número de guiones originales con relación a las adaptaciones. Durante los años del sistema de estudios de Hollywood, cuando las grandes corporaciones cinematográficas tenían sus propias «cuadras de guionistas», predominaban, con mucho, los guiones originales. Pero ya entonces las obras en otras formas artísticas con reputaciones ya establecidas estaban muy solicitadas, como ahora. *Véase* **guionista.**

■ **guion técnico** Última versión de un guion cinematográfico, empleada por el director durante el roda-

je. El guion técnico, que incluye tanto indicaciones de cámara como de diálogo y acción, se desglosa en escenas individuales, numerando los planos en orden consecutivo. El guion técnico da lugar, a su vez, al orden diario de rodaje, que determina los planos y escenas que van a filmarse cada día y el orden en el que se rodarán. *Véase* **guionista.**

■ **guion técnico definitivo** Guion para una película, después de pasar por una serie de revisiones, listo ya para ser rodado. Los guiones aún pueden ser revisados de nuevo después de comenzado el rodaje. *Véase* **guionista.**

■ **guionista** Individuo responsable, completamente o en parte, de la escritura de un guion cinematográfico en sus diversas fases. A veces una sola persona se encarga de todas, pero lo más frecuente es que intervengan varias en el desarrollo del guion. Hubo una época en la que cada uno de los grandes estudios de Hollywood poseía su propia nómina de guionistas, con individuos especializados en determinados temas o, incluso, en ciertas fases del desarrollo del guion. De ahí que nunca pudiera saberse con certeza quién era el verdadero responsable de muchos guiones y que, hasta fecha reciente, el papel del guionista fuera a menudo ignorado por la crítica. Sin embargo, la crítica «autorista», que considera al director como el auténtico creador de la película, y, por lo tanto, su «autor», ha provocado gran confusión sobre el tema. Un caso aún no resuelto es el debate crítico sobre hasta qué punto el guion de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) corresponde a Orson Welles o a su guionista, Herman J. Mankiewicz. La mayor parte de las veces la suerte del guionista no resulta envidiable: aunque bien pagado, normalmente trabaja en una posición subordinada, y debe soportar las críticas y rescrituras de los productores, de los directores y hasta de los actores.

Un gran número de directores importantes han escrito o escriben sus propios guiones, en solitario o en colaboración, como Eisenstein, Stroheim, Renoir, Bergman, Antonioni, Huston, Wilder, Coppola y Woody Allen. También ha habido guionistas extraordinarios que han dejado su huella en las películas que han escrito, como Anita Loos, los hermanos Herman y Joseph L. Mankiewicz, Ben Hecht, Donald Ogden Stewart, Nunnally Johnson, Robert Riskin, Ernest Lehman, Charles Brackett, Dalton Trumbo, Paddy Chayefsky, Robert Towne y Ruth Prawer Jhabvala. Asimismo, ha habido novelistas de primera línea que han escrito para Hollywood, como William Faulkner, John Steinbeck y F. Scott Fitzgerald, y dramaturgos notables, como Robert Sherwood y Neil Simon.

El largo camino que lleva hasta la conclusión del guion técnico empieza con la opción o la compra de la propiedad o de la idea descrita en un breve resumen o sinopsis. Si el desarrollo del proyecto parece factible, se contrata a un escritor, que puede o no llevar el trabajo hasta su conclusión. El primer paso es la escritura de un «tratamiento», breve sumario o resumen de la forma en que el guionista trataría la historia propuesta, que incluye los principales personajes y acciones, especificaciones de las localizaciones, sugerencias para el desarrollo de los personajes, la trama y su traslado a la pantalla. Si el estudio y el productor aprueban el tratamiento, la siguiente fase es la escritura de un argumento, que narra toda la película, seguida de un desglose, que divide la historia en escenas individuales. Con o sin estas fases, el proceso continúa con la escritura del primer borrador del guion literario, que incluye todas las escenas, los personajes, el diálogo y la acción, así como un mayor número de indicaciones generales y técnicas. Desde este punto, el guion literario se revisa varias veces con ayuda del director y quizá del productor. Puede contratarse a otro escritor para que se encargue de la revisión o para ayudar a resolver ciertas dificultades. Cuando el guion técnico final queda concluido, contendrá todos los ángulos y movimientos de cámara, pero la cantidad de tales indicaciones dependerá del director, pues muchos cineastas prefieren trabajar los planos durante el rodaje (*véase* **guion técnico**). En los guiones para documentales, las especificaciones de cámara suelen indicarse en una columna aparte.

En la medida en que el guion terminado, a pesar de su importancia, debe convertirse en una película, sólo puede considerarse como un anteproyecto del producto final. Durante el rodaje, sea entre dos sesiones o incluso en el propio decorado, se introducen cambios en el guion; el director, por otra parte, debe tomar decisiones ajenas a él, concernientes a los detalles de las interpretaciones de los actores, y debe tomar junto al director de fotografía decisiones relativas a la cámara y a la iluminación. Cuando el rodaje ha concluido, la versión final de la película sólo llegará tras una considerable labor de montaje. Cuando el filme está listo, se prepara un guion de continuidad (esta labor, generalmente, no la lleva a cabo el propio guionista, pero está basada en su guion literario), que da una transcripción de la película lo más ajustada posible a su forma final. En este guion se encuentran especificados los planos, las posiciones de cámara y las transiciones, así como la acción, el diálogo y el sonido. Algunos de estos guiones de películas importantes o de directores de primera línea llegan incluso a publicarse.

H

■ ***half broad*** Proyector *flood* de 1.000 vatios, la mitad de potencia que la de un *broad*, utilizado para la iluminación general. *Véase* ***broad.***

■ **halo** Iluminación no deseada alrededor del sujeto de una imagen, normalmente en forma de halo. Esta iluminación la produce la luz que atraviesa la emulsión y que rebota en el soporte de la película, reflejándose. Se evita mediante la aplicación de un respaldo antihalo o un tinte en el soporte de la película.

■ **halógeno** Elementos químicos no metálicos (cloro, flúor, bromo y yodo) combinados con partículas de plata para formar los haluros en la emulsión de la película cinematográfica. *Véase* **película.**

■ **haluro** Compuesto químico de la emulsión de la película cinematográfica, formado por plata y un halógeno. Los haluros de plata, como son el cloruro, el bromuro, el yoduro o el fluoruro, forman una imagen latente en la emulsión cuando se exponen a la luz. Durante el procesado, los haluros de plata se convierten en partículas de plata negras, que forman la imagen, y después los haluros no expuestos se eliminan mediante lavado. *Véase* **película.**

■ **haluro de plata** Pequeños cristales de bromuro, cloruro o yoduro de plata en la emulsión de película que, cuando se exponen a la luz, forman una imagen latente en la superficie, hecha de pequeñas partículas de plata. Cuando se pone la película en agentes reveladores, las pequeñas partículas actúan como catalizadores, convirtiendo el haluro en plata metálica negra, que forma la imagen. Los haluros de plata no revelados se eliminan en el baño de fijado. *Véase* **película** *y* **procesado.**

■ **Hammer Film Productions** Compañía cinematográfica británica que se fundó en 1948 como la unidad de producción de Exclusive Films y tomó el nombre de Will Hammer, jefe de Exclusive. En sus primeros años, la Hammer Studios produjo una serie de películas secundarias para programas dobles sin demasiado brillo, pero con el éxito de *El experimento del doctor Quartermass* (*The Quartermass Experiment*, 1955), de Val Guest, la compañía pasó a dedicarse mayoritariamente a la producción de películas de terror. *La maldición de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957) tuvo éxito tanto en Inglaterra como en los EE.UU., y *Drácula* (*Dracula*, 1958) fue un éxito de taquilla todavía mayor. Hammer Studios siguió haciendo una gran cantidad de películas de terror, trasladando los escenarios de muchas de las películas norteamericanas antiguas a los de un mundo seudovictoriano y mostrando en estas obras colores vivos, pechos femeninos y una gran cantidad de sangre. Las películas originales de Frankenstein y Drácula fueron también fuente de numerosas secuelas. Terence Fisher, que dirigió estas dos películas prototipo, fue uno de los directores destacados de la Hammer y Peter Cushing y Christopher Lee, los actores más populares del estudio. De las más de 100 películas que la Hammer Studios hizo durante los últimos años de la década de los cincuenta y en los sesenta, varias se han convertido en clásicos del género de terror, especialmente la primera película de Drácula y la película en blanco y negro de Joseph Losey *Éstos*

son los condenados (*The Damned*, 1961). La mayor parte de las películas de la Hammer crearon un estilo y unas maneras peculiares, una explotación controlada del sexo y la violencia y unos colores vivos, como de dibujos animados, que dieron una energía nueva al género de terror. *Véase* **cine de terror.**

■ ***hard ticket, hard-ticket roadshow attraction*** Exhibición de una importante película de estreno con entradas reservadas a precios especiales. Películas de elevado coste como *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962), de David Lean, y *Cleopatra* (1963), de Joseph Leo Mankiewicz, se exhibieron de esta manera en ciudades importantes de los EE.UU. desde mediados de la década de los cincuenta hasta finales de la de los sesenta. *Véase* ***road show.***

■ ***hardware*** Aparatos permanentes, como los ordenadores (que usan *software* tales como datos y programas) y los proyectores, los reproductores de vídeo y los televisores (que usan *software* tales como las películas). A veces también se denomina *hardware* a los equipos que crean las películas (por ejemplo, las cámaras y los aparatos de iluminación).

■ **haz de exploración** Estrecho haz de luz procedente de la lámpara excitadora del proyector, que pasa a través de una estrecha rendija para leer la banda de sonido de la película. *Véase* **proyector.**

■ ***haze lens*** Literalmente, «lente de niebla». Se trata de un objetivo pensado para rodar en foco suave, bien a través de una gasa o bien a través de algún tipo de vaselina aplicada a su superficie.

■ **Hazeltine** Analizador de color de vídeo, bautizado con el nombre de su fabricante, que proyecta sobre una pantalla una imagen positiva a partir de un negativo para permitir al etalonador hacer ajustes en la densidad y en el color para el positivado. *Véase* **analizador de color de vídeo** *y* **etalonaje.**

■ **HDTV** Iniciales que proceden de la expresión *high definition television* («televisión de alta definición»), y se refieren a los sistemas de televisión digital que se están desarrollando en los últimos tiempos, los cuales ofrecen una imagen muy superior a la que está disponible actualmente en los televisores norteamericanos. La imagen de mejor calidad será un resultado del mayor número de líneas por cuadro –en principio se sugería que serían 1.125 líneas, pero probablemente serán 1.080 en los EE.UU., más del doble de líneas por cuadro de los televisores actuales–, pero también será debida a que el sistema digital impedirá cualquier deterioro en la imagen o el sonido durante la transmisión o la reproducción. Estas imágenes también tendrán una relación de aspecto más ancha para crear imágenes de pantalla ancha (probablemente de 1:1,78 en lugar de la actual 1:1,33). *Véase* **digital, DSS** (1)**, NTSC, PAL** *y* **SECAM.**

■ ***head-on, tail-away shot*** Plano de un sujeto que se mueve de frente hacia la cámara hasta que tapa completamente el encuadre, seguido por un plano del sujeto o de algún otro personaje alejándose de la cámara y situándose en foco. Esta técnica se utiliza en ocasiones para señalar un cambio en el tiempo o en el espacio. Frecuentemente se ha utilizado en el cine de comedia para enfatizar el cambio de indumentaria de un personaje, al moverse hacia la cámara vestido de una manera y al alejarse de ella vestido de otra. *Véase* **cortinilla natural.**

■ ***head-on shot*** Plano que muestra cierto tipo de acción, por ejemplo, el movimiento de un automóvil o de un personaje que se dirigen directamente hacia la cámara.

■ ***heads-up, head-up, heads-out, head-out*** Rollo de película enrollado de manera que el primer fotograma de la película que se ha de proyectar se encuentra en la parte exterior del rollo.

■ **hercio** Medida de ciclos por segundo en la frecuencia de sonido. Un kilohercio (kHz) equivale a 1.000 hercios.

■ **héroe** Personaje masculino principal en una novela, obra de teatro o película con quien el lector o el espectador simpatiza y se identifica. A esta figura también se le llama protagonista. Los héroes son distintos según las diferentes naciones y culturas que los producen, y también se pueden descubrir alteraciones en estas figuras a lo largo de un lapso de unos cuantos años en cualquier sociedad determinada, alteraciones que dan cuenta de los cambios en las actitudes y los gustos. Las primeras películas mudas de los EE.UU. se basaban en el melodrama teatral popular, y sus dramas se desarrollaban en torno a un simple conflicto entre el héroe bueno y el malvado villano. El héroe físicamente agraciado y virtuoso –desde los papeles interpretados por actores de cine mudo como el joven Francis X. Bushman hasta los interpretados por actores contemporáneos como Robert Redford– ha sido un pilar fundamental del cine norteamericano desde que el cine se convirtió en una forma de arte popular, atractivo para las fantasías y la satisfacción de

los deseos tanto de hombres como de mujeres. Pero, al mismo tiempo, el lado más oscuro y agresivo de nuestras personalidades ha sido retratado por héroes que son menos morales, y frecuentemente menos agraciados físicamente, pero que son heroicos en su lucha contra la sociedad y el conformismo. Se puede trazar esta línea desde los papeles interpretados por actores de cine mudo como Erich von Stroheim hasta los interpretados por actores contemporáneos como Robert De Niro. Ciertamente se deben incluir en este grupo a los héroes complejos, violentos, y que, sin embargo, se ganan nuestra simpatía, del cine de gángsteres y los protagonistas aislados pero poderosos del *western*. Estos dos tipos, a su manera inconformista e independiente, son encarnaciones de lo que Norteamérica ha considerado cualidades «heroicas». No obstante, existe una frontera que no se puede traspasar, y una figura que parezca predominantemente malvada o dedicada a hacer el mal, por muy atractiva que sea, no puede considerarse un héroe ya que la palabra siempre debe denotar una persona a la que admiramos por cualidades heroicas o, al menos, admirables, y que actúa como algún tipo de ideal para nosotros.

Las películas norteamericanas también han tenido una tendencia a convertir en héroe a la persona sencilla y decente, un personaje admirable porque posee todas las virtudes llanas y domésticas que la nación ha glorificado tradicionalmente. El sonido contribuyó a desarrollar esta tendencia, ya que este tipo de cualidades personales podían desarrollarse aún más por medio de las peculiaridades verbales de un intérprete (obsérvense, por ejemplo, las voces dubitativas y hogareñas de James Stewart y Gary Cooper). En épocas posteriores, los héroes se hicieron más similares a nosotros: un poco menos encantadores, un poco menos altos, y más confusos y complejos, aunque todavía mostraban una marcada sensibilidad e independencia (por ejemplo, Dustin Hoffman y Al Pacino). Si se tuviera que trazar finalmente una figura global del héroe del cine norteamericano hasta los últimos años, sería una persona de aspecto llamativo y atractivo, aunque no necesariamente apuesta, de gestualidad y voz atractivas, y con independencia, voluntad y fuerza personal. Sería un solitario, pero uno al que le es fácil recabar apoyos, un individuo que responde a la corrupción y los males de la sociedad con su propia integridad y su negativa a «participar en el juego». Si finalmente se integrara en la sociedad, sería porque la sociedad se habría adaptado a él, no porque él se hubiera adaptado a la sociedad. En los últimos años, con la desaparición y el envejecimiento de estos actores y el predominio de la película *high-concept*, los héroes del cine se han simplificado hasta reducirlos a la dimensión del cómic, desde el encanto y el atletismo juvenil de Tom Cruise y Keanu Reeves hasta la fuerza y la heroicidad de Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone y Bruce Willis. *Véase* **antihéroe.**

■ **heroína** Papel femenino más importante de una novela, obra de teatro o película, generalmente una mujer joven de carácter admirable con el que el lector o el público simpatiza o se identifica. Las heroínas del cine, al igual que los héroes, varían según la cultura y las épocas. En las películas americanas, las heroínas parecen demasiado fácilmente clasificables, quizá porque la industria ha abastecido a una cultura masculina y ha mostrado a las mujeres, en su mayor parte, con los atavíos de la fantasía masculina, que hasta las espectadoras femeninas han aceptado de buen grado. Durante muchos años, las heroínas del cine americano fueron de dos tipos predominantes. El primero era la figura moral y virginal, cuyas raíces pueden encontrarse en el melodrama victoriano y que continuó, a lo largo del cine mudo y del sonoro, satisfaciendo las actitudes restrictivas de nuestra cultura respecto a la sexualidad femenina. Estas mujeres, interpretadas por actrices del cine mudo como la frágil Lilian Gish y la aniñada Mary Pickford, y por numerosas actrices del cine sonoro como Ingrid Bergman y Audrey Hepburn, han encarnado todas las virtudes frescas, sanas y decentes que ha admirado nuestra sociedad, al mismo tiempo proyectando un agradable y vulnerable atractivo. Representando lo contrario de este tipo, especialmente en el cine sonoro desde los años treinta hasta los cincuenta, ha estado el tipo más independiente, agresivo y hasta masculino de heroína interpretado por actrices como Joan Crawford y Barbara Stanwyck. También sexualmente seductoras, e insinuando pasados menos castos, estas figuras parecen haber incorporado en sí mismas la individualidad y el poder admirados por su cultura masculina.

En los últimos años, las heroínas han mostrado los efectos beneficiosos de la maduración de nuestra cultura y del movimiento feminista. Sin ser menos morales, ciertamente se han hecho menos reprimidas y empalagosamente castas. Sin ser menos bellas, su apariencia y sus maneras se han hecho menos estereotipadas y más individuales. Actrices como Jane Fonda, Sigourney Weaver y, más recientemente, Michelle Pfeiffer parecen interpretar papeles que combinan las tradiciones de la inocente virginal y la señora poderosa sin la artificialidad de la primera ni la masculinidad de la segunda.

■ **Hi8** *Véase* **cinta de vídeo.**

■ ***high concept*** Término utilizado en la industria norteamericana para describir una película con un tema, unas estrellas y unas posibilidades de comercialización reunidos con el principal propósito de ganar una gran cantidad de dinero. Debido al encarecimiento cada vez mayor de los costes de producción de una película (en este momento, rondan los 60 millones de dólares, incluyendo publicidad y copias), los estudios buscan grandes películas supertaquilleras que produzcan grandes beneficios que cubran las pérdidas de otras películas y que sirvan para sostener los enormes gastos generales de la producción de largometrajes. El primer paso es concebir una idea argumental sencilla, fácilmente descriptible y sin embargo atractiva, una que encaje en tipos reconocibles de películas pero que, al mismo tiempo, destaque por algo en especial, y que contenga una narración con una gran cantidad de escenas emocionantes. El siguiente paso es pensar en la personalidad o personalidades del cine perfectas para encajar en la idea argumental y en los personajes, a su vez basados en tipos cinematográficos populares ya desarrollados a grandes rasgos por estas estrellas. Además, dichos filmes se conciben también en términos de un tipo de estilo visual muy llamativo y *pop art*, y también de un idioma musical que indudablemente beberá de la música rock popular. Estas películas se planean meticulosamente como productos de consumo comercializables, como películas que deben obtener unos grandes ingresos brutos de su distribución tanto nacional como internacional, y también del alquiler y venta de vídeos, de la televisión y de otros mercados auxiliares. Destacados ejemplos recientes de este tipo de películas son los filmes de Arnold Schwarzenneger *Desafío total* (*Total Recall*, 1990), dirigida por Paul Verhoeven, y *Terminator II, el juicio final (Terminator II: Judgement Day*, 1991), de James Cameron, *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg, y *Speed* (1994), de Jan de Bont.

■ **hipo, hiposulfito de sosa** Baño químico que actúa como agente fijador en el procesado de película cinematográfica. El agente fijador disuelve y elimina los haluros de plata no expuestos de la emulsión. También se le llama fijador. *Véase* **procesado.**

■ **historia** Esquema general de los acontecimientos de una narración que incluye las principales acciones de los protagonistas en un orden cronológico. La historia es una visión general de cuanto sucede, por oposición a la trama, que se compone de todos los acontecimientos individuales, tanto externos como psicológicos, en el orden en el que aparecen en la propia obra. *Véase* **trama** *y* **estructura.**

■ **Historia del Cine** Rama de los estudios sobre cine que se ocupa de la evolución de la cinematografía, desde los primeros experimentos con la reproducción de la imagen y la fotografía hasta el día de hoy. Esta área de estudio incluye la evolución de categorías específicas de películas como la de ficción, el documental, la película experimental y la película de animación. La Historia del Cine puede trazarse desde las siguientes perspectivas: (1) la evolución de la cinematografía, trazada a través de un análisis de obras individuales y basada en una escala estética o crítica que subraya tanto la técnica cinematográfica como el tratamiento de problemas y experiencias humanos específicos; (2) la evolución de las películas de directores específicos y la influencia de estos directores en la cinematografía en general; (3) la evolución de géneros y tipos específicos dentro de las distintas categorías de películas; (4) la evolución del cine en países concretos y la interrelación de las cinematografías de estas diversas naciones; (5) la historia de movimientos específicos generalmente en países individuales y su influencia en el cine internacional; (6) el impacto de la historia social y la cultura en el cine y la forma en que el medio, a su vez, influye en la sociedad y la cultura; (7) los adelantos técnicos en la industria y la forma en que estos avances han cambiado la naturaleza del medio; (8) los aspectos económicos de la realización cinematográfica y su impacto sobre obras individuales.

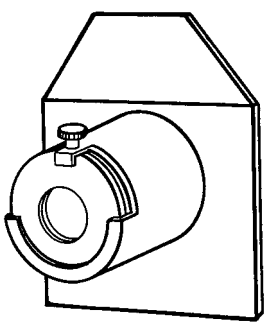
La historia internacional del cine también se puede dividir en los siguientes periodos generales: (1) primeras experimentaciones con la óptica, los juguetes ópticos, la fotografía, las imágenes fotográficas en movimiento y la proyección de imágenes fotográficas en movimiento; (2) comienzos del desarrollo del cine mudo como entretenimiento comercial desde aproximadamente 1895 a la Primera Guerra Mundial; (3) aparición de la industria cinematográfica y consolidación del cine mudo como importante forma de entretenimiento, así como el desarrollo del primer cine de vanguardia desde aproximadamente 1914 hasta la llegada del sonido en 1927; (4) el cine sonoro desde 1927 hasta el final de la Segunda Guerra Mundial (incluyendo largometrajes, documentales y obras de animación); (5) colapso del sistema de estudios en Hollywood y aparición de un cine más independiente en América, nuevo cine internacional, crecimiento del cine experimental, especialmente en América, desde el periodo de posguerra hasta los años sesenta; (6) ab-

sorción de la industria cinematográfica en conglomerados del entretenimiento, con la consiguiente expansión de los mercados del vídeo y los mercados internacionales, y la nueva tecnología del color, los sistemas de pantalla ancha, los efectos especiales, la animación por ordenador y el sonido desde los años sesenta hasta el presente. *Véanse las entradas a lo largo de todo este volumen referidas a avances y periodos específicos de la Historia del cine.*

■ **HMI** Letras que representan al hidrargiro (mercurio), al arco de longitud media y al yoduro. Juntas son una designación genérica, tomada de la Osram Company de Alemania, para una lámpara de descarga de arco cerrado y corriente alterna. El arco está encerrado en una cámara de baja presión con diversos gases y elementos que crean un espectro luminoso apropiado tanto para película cinematográfica como para cinta de vídeo. Las luces HMI son el avance reciente más importante en el ámbito de la iluminación de cine y vídeo debido a su compactibilidad y al alto grado de iluminación que proporcionan a partir de potencias en vatios relativamente pequeñas, factores que compensan con creces su elevado coste. Estas lámparas producen de tres a cuatro veces la cantidad de luz que las lámparas incandescentes a partir de la misma potencia: por ejemplo, a partir de una entrada total de menos de 7.000 vatios, la misma iluminación y cobertura que un arco bruto funcionando con 27.000 vatios. Actualmente las lámparas HMI están disponibles en varios tamaños y en una diversidad de proyectores. Al principio empleadas sobre todo como lámparas para luz-día, ahora también se producen para el rodaje en interiores. Debido a que las lámparas HMI funcionan con corriente alterna, creando subidas y bajadas en la iluminación, debe evitarse el parpadeo durante la exposición de la película sincronizando la pulsación de la luz con la velocidad en fotogramas de la cámara mediante el uso de cámaras con motores de sincronización por cristal y de generadores estabilizados (que ahora también se fabrican con controles por cristal). Hay disponibles sistemas de balasto ligeros que también permiten imágenes sin parpadeo. Debe tenerse cuidado de medir la temperatura de color de las luces HMI, ya que estas lámparas presentan cierto grado de tolerancia al color y pueden ser necesarios filtros para su corrección. Debido a que las HMI funcionan a alto voltaje (se necesitan 240 voltios para la corriente alterna monofásica, a diferencia de los 110 voltios para la corriente continua), se tiene mucho cuidado con el sistema de conexión a tierra, y se utilizan cables, unidades de distribución, enchufes y tomas especiales. *Véase* **lámpara DCI.**

luz HMI de 12 kilovatios con unidad de balasto

■ **hocico, cono** Máscara metálica con un cilindro que se encaja sobre un proyector de haz concentrado y restringe la iluminación a un área circular fija. Los hocicos están disponibles en diversos tamaños, aunque algunos permiten diferentes aberturas para controlar el tamaño del haz.



hocico, cono

■ **hoja de atrezo** Lista pormenorizada de los elementos de atrezo necesarios para una producción cinematográfica, en ocasiones dividida según el orden diario de rodaje.

■ **hoja de doblaje** *Véase* **registro de mezclas.**

■ **hoja de exposición** Guía para el operador de cámara, preparada por el animador, que indica la posición de cada calco y el número de fotogramas en los que el calco debería fotografiarse. La hoja también indica el movimiento de la cámara, las transiciones y la posición del fondo.

■ **hoja de mezclas** Informe con las pistas de sonido dispuestas en columnas que sirve para indicar al técnico de sonido, en el proceso de mezcla, dónde

colocar determinados sonidos y cómo debe tratarlos cuando los combine en una sola banda de sonido. Los números de metraje de la hoja de mezclas corresponden a los que se iluminan en un contador situado debajo de la pantalla durante la proyección de la imagen. *Véase* **registro de mezclas.**

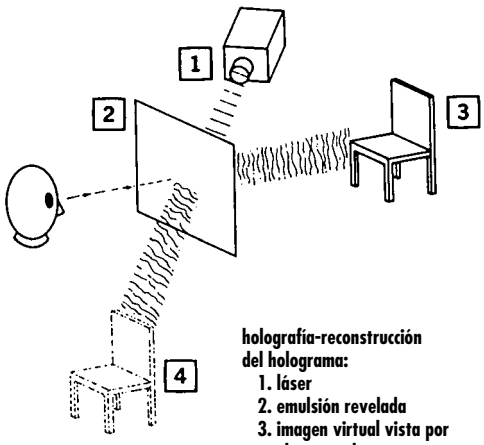
■ **hoja de pies musicales** *Véase* **relación de pies musicales.**

■ **hoja-resumen** Página que detalla y resume todos los costes de una película y que aparece como primera hoja del presupuesto detallado, que puede ocupar más de 100 páginas.

■ **hojas de continuidad** Registro llevado a cabo por el secretario de rodaje en el que apunta la información relativa a cada toma, su número, su comienzo y su final, su duración, el atrezo que figura en él, la posición y el movimiento de la cámara, el emplazamiento de los personajes, la dirección del movimiento y el diálogo. *Véase* **secretario de rodaje.**

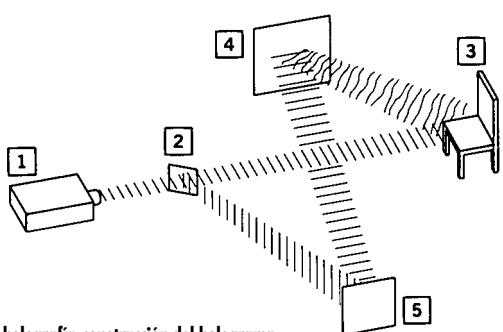
■ **hojas de desglose** Hojas individuales para escenas o secuencias específicas en las que aparece una lista del personal, de los vehículos, de los elementos de atrezo y del equipamiento necesarios, junto con un breve resumen de la acción de cada escena.

■ **holografía** El término procede de la palabra griega *holos*, que significa «entero», y se refiere a un sistema fotográfico en el que se utiliza una luz láser para crear una imagen tridimensional de un sujeto en el espacio que puede contemplarse, desde un área determinada, con la impresión de paralaje (es decir, el sujeto parecerá desplazado si se le contempla desde distintos puntos). Este sistema también es capaz de crear imágenes de gran luminosidad y profundidad de campo. Un holograma se forma en primer lugar sobre la emulsión de una placa mediante dos ondas luminosas procedentes del mismo haz láser: una, el haz de referencia, se envía a la placa sin haber incidido en el sujeto y la otra, el haz del objeto, la refleja el sujeto y produce una interferencia con la primera en la emulsión. La interferencia hace que se forme un patrón de «franjas» de líneas claras y oscuras; este patrón es el origen de una imagen tridimensional del sujeto cuando otra luz láser se proyecta sobre la emulsión y se difracta. En este momento la iluminación láser, sobre todo para el rodaje en exteriores, es un problema: el tamaño de las imágenes es limitado y sólo se pueden contemplar desde un área limitada, el movimiento de los sujetos está restringido y todavía ha de lograrse una reproducción del color con buena resolución. Pero se está trabajando para que el sistema pueda aplicarse a la reproducción de imágenes en movimiento bien a través de la televisión o bien como un sistema proyectado en grandes pantallas.



holografía-reconstrucción del holograma:
1. láser
2. emulsión revelada
3. imagen virtual vista por el espectador
4. imagen real

■ **holograma** En el sistema fotográfico de la holografía, patrón formado sobre la emulsión de una placa por dos ondas luminosas procedentes del mismo haz láser: la primera onda luminosa es la del haz del objeto, reflejado por el sujeto de la imagen, y la segunda es la del haz de referencia, que llega a la emulsión sin haber incidido en el sujeto. El holograma puede reconstruirse para formar una imagen del sujeto original en tres dimensiones, con perspectiva paraláctica, delante de la emulsión, proyectando sobre ella otra luz procedente de un láser. *Véase* **holografía.**



holografía-construcción del holograma
1. láser
2. divisor de haz
3. objeto
4. emulsión
5. espejo para el haz de referencia

■ **Hollywood** Antigua capital cinematográfica mundial, centro de los sueños y las fantasías de Norteamérica, y árbitro de códigos y gustos culturales, Hollywood era al principio un suburbio de Los Ángeles con una población de apenas 1.000 personas. El establecimiento de la Motion Pictures Patents Company en 1908 llevó a varias compañías independientes a California para escapar al poder legal y a la fuerza bruta del *trust* del este, aunque algunos de los propios miembros de la Patents Company habían estado haciendo películas en el área de Los Ángeles. Cuando estas compañías eran perseguidas y atacadas por secuaces del *trust*, la frontera con México ofrecía una vía de escape para el personal y los equipos. En el invierno de 1910, Griffith, que todavía trabajaba para la Biograph, llevó su productora a la zona. Fue no obstante la Nestor Film Company la que estableció su negocio por primera vez en un suburbio de Los Ángeles llamado Hollywood el 27 de octubre de 1911. Dos años después, Cecil B. DeMille rodó *The Squaw Man* (*Casado con una mujer piel roja,* 1914) para la Jesse L. Lasky Feature Play Company en Hollywood. En 1911, cerca de 20 productores independientes tenían estudios en el área general. La estabilidad del clima y el sol constante, el variado paisaje (desierto, montañas y océano) y los terrenos baratos hacían al área tan atractiva y provechosa que, para el momento en que el *trust* se deshizo, la industria ya se había establecido allí para siempre. En realidad los estudios se extendieron más allá de Hollywood hacia los suburbios circundantes, pero el área general de realización de películas continuó siendo conocida como Hollywood. La tierra barata estimulaba la construcción de grandes estudios, como el de Universal City de Carl Laemmle en el Valle de San Fernando. En 1920 50 estudios de Hollywood y alrededores producían el 90 por 100 de las películas realizadas en Norteamérica. Un mundo del cine rico, aislado y fantástico se desarrolló en esta área, con enormes y elaborados estudios separados del público, y casas caras y recargadas de las estrellas en el cercano Beverly Hills. Los estudios de cine se convirtieron en mundos en sí mismos, muy especializados y orientados a la producción, y la llegada del sonido planteó exigencias aún mayores a su tecnología. Cada estudio tenía su propio grupo de directores, directores de fotografía, músicos e intérpretes, así como numerosos departamentos y equipos encargados de desempeñar las diversas funciones necesarias para la realización de una película. En los años treinta y cuarenta, los estudios más importantes eran MGM, Paramount, Twentieth Century-Fox, Universal, Warner Brothers, RKO y Columbia, cada uno de los cuales produjo una gran cantidad de películas que llevaban el sello particular de su estudio. Hollywood producía aproximadamente entre 400 y 500 películas por año, abasteciendo a y, al mismo tiempo, dictando los gustos norteamericanos.

El fin de Hollywood como la glamourosa tierra de los sueños de Norteamérica se puede atribuir al colapso del sistema de los estudios. Varios factores son responsables del declive del sistema de los estudios: (1) la Sentencia del Tribunal Supremo de 1948 en la que se despojaba a las productoras de sus salas de exhibición, (2) la aparición de la televisión, (3) el desarrollo del cine europeo y (4) los costes más reducidos del rodaje en localizaciones y en el extranjero. Hollywood respondió a la televisión desarrollando el cine en pantalla ancha y después, tras el gran éxito de *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965), de Robert Wise, cayó en una estúpida actitud de «cuanto más grande, mejor», con varios fracasos enormemente costosos. Durante este periodo, los estudios no podían mantener sus amplias nóminas y comenzaron a despojarse de personal y de propiedades inmobiliarias. Pronto se encontraron alquilando espacio para la producción de películas independientes e, incluso, para la televisión.

Actualmente la mayoría de las productoras de cine importantes pertenecen a grandes conglomerados financieros, cada año realizan menos películas y un considerable número de ellas se realiza en localizaciones o en el extranjero. Las grandes compañías ahora actúan como productoras-distribuidoras, financiando películas producidas por talentos independientes, a veces alquilando sus propias instalaciones, y distribuyendo películas bien financiadas por ellos mismos, o bien por otros. Pero las grandes compañías todavía obtienen del 80 al 95 por 100 de los ingresos brutos de las aproximadamente 400 nuevas películas que cada año se estrenan en Norteamérica, aunque sólo sean responsables de aproximadamente la mitad de ellas. La asistencia a las salas de cine aumentó en los años ochenta, los ingresos brutos de taquilla se doblaron en esa misma década hasta llegar a los cinco millones de dólares y las ventas y los alquileres de vídeo explotaron hasta alcanzar aproximadamente los mismos ingresos brutos. Al mismo tiempo, el mercado internacional de la industria creció a un ritmo todavía más rápido, alcanzando casi los ocho billones de dólares en 1993. Las compañías más grandes actualmente son Disney, Paramount, Warner Brothers, MCA/Universal, Twentieth-Century Fox y Sony Pictures Entertainment (Columbia y TriStar). Se considera a las propias películas como el origen de numerosas vías de beneficios –distri-

bución en salas, vídeo doméstico, canales de cine por cable, televisión y otros mercados auxiliares diversos–, mientras que las propias grandes compañías, especialmente Time Warner y Disney, son responsables de más de la mitad de los programas que vemos en televisión.

Actualmente las películas se han convertido en un auténtico gran negocio. Los estudios modifican y vuelven a modificar sus alianzas. La gran noticia no son las películas que se producen, sino los principales actores del juego financiero, los ejecutivos que juegan con los estudios como si fueran fichas de Monopoly y que se hacen aún más ricos a medida que las propiedades cambian de manos, los productores cinematográficos que se hacen más y más ricos incluso cuando van de un fracaso a otro y los actores, que consumen gran parte del presupuesto de una película con unos sueldos que van desde los 10 a los 20 millones de dólares. Debido a las grandes cantidades de dinero involucradas –actualmente la realización y comercialización de una película promedio cuesta aproximadamente unos 60 millones de dólares–, y a la imposibilidad de predecir un éxito, hay un intento frenético de hacer películas que tengan la forma y la apariencia de películas que ya han conseguido beneficios. Los ocho miembros más importantes de la Motion Picture Association of America –los grandes estudios– estrenaron 212 nuevas películas en 1995 y pusieron 153 en distribución masiva en 1995, pero la situación financiera siguió siendo sombría. Sólo 10 películas fueron capaces de alcanzar o sobrepasar unos ingresos brutos de 100 millones ese año y 12 en 1996, la cifra actualmente considerada el umbral de rentabilidad para las películas más importantes. Es probable que los grandes estudios produzcan menos películas en los años futuros. Casi siempre se intenta hacer una película supertaquillera, aunque los productos sean los mismos y con frecuencia abastezcan los gustos del público menos exigente. Ahora que las películas de Hollywood ganan más del 40 por 100 de sus ingresos netos en los mercados internacionales (las películas norteamericanas dominan el 70 por 100 de los mercados extranjeros, al tiempo que se han convertido en el segundo artículo de exportación más importante de los EE.UU.), se siguen haciendo películas de acción en grandes cantidades; las tramas, los personajes y el diálogo se han hecho más simples y básicos y el mismo grupo reducido de héroes de acción exigen enormes sueldos. Los nuevos directores, supuestamente con nuevas visiones y en contacto con el pulso de las generaciones jóvenes que frecuentan las salas de cine y alquilan los vídeos, y directores de talento procedentes del extranjero son absorbidos por el sistema y aplanados. Hoy día poco queda del viejo Hollywood. Permanece casi como una leyenda. Un mundo en sí mismo, grande, envuelto de *glamour* y vulgar, moldeó las fantasías de Norteamérica, creando la forma más popular de arte, al tiempo que dio a luz a varias docenas de películas que forman parte de la auténtica contribución de Norteamérica al arte mundial. *Véase* **grandes estudios, Motion Picture Producers Association of America, producción independiente** *y* **sistema de estudios.**

■ ***Hollywood Reporter*** Periódico dirigido a los profesionales de la industria del entretenimiento que se publica en Hollywood y que aparece los días laborables. Esta publicación sigue atentamente el desarrollo y la producción de películas y programas de televisión, así como los diversos tejemanejes relacionados con el personal de los estudios y las agencias.

■ **hombro** Parte más alta de la curva característica, que se traza para indicar el cambio en la densidad de una imagen a medida que se aumenta la exposición. En esta área el cambio será mínimo y cesará totalmente en el punto de nivelación. *Véase* **densitometría** *y* **sensitometría.**

■ **hombro de la curva** Densidad máxima que una película expuesta puede conseguir; punto más alto de su curva característica. *Véase* **curva característica.**

■ **homenaje** Alusión elogiosa en una película a otra película o a otro cineasta. Esta referencia se puede hacer directamente, insertando un fragmento de la obra original, como cuando Peter Bogdanovich incorpora una secuencia de *El código penal* (*The Criminal Code*, 1931), de Howard Hawks, para rendir tributo a ese director en su *El héroe anda suelto* (*Targets*, 1967), o indirectamente, como cuando François Truffaut imita el estilo de Hitchcock en *La novia vestía de negro* (*La Mariée était en noir*, 1967). *Véase* **alusión** (2).

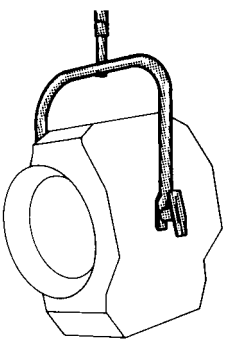
■ **honorarios de vestuario** Paga que se le da a un intérprete por el tiempo que emplea en arreglos de vestuario.

■ ***hookup*** Dibujos intercambiables utilizados cuando concluye un ciclo y empieza otro en animación. *Véase* **ciclo** (2).

■ **hora mágica** Breves periodos del amanecer y del crepúsculo que ofrecen suficiente luz para rodar, pero que también crean algunos efectos notables en la película.

■ **horas extra** Periodo de trabajo requerido cuando un miembro del reparto o del equipo no ha tenido una cantidad de tiempo libre determinada en el contrato (normalmente de 10 a 12 horas) desde el periodo de trabajo anterior. Aunque la productora ha de pagar cara esta práctica, en ocasiones resulta necesaria debido a los planes de trabajo, los planes respecto a las localizaciones o a las condiciones climatológicas.

■ **horquilla** Abrazadera en forma de Y o de U en la que encaja la carcasa de una fuente de iluminación. En el centro de la horquilla suele ir un tornillo a presión que sujeta el foco a un trípode o soporte. Una palomilla situada en cada brazo de la horquilla permite colocar el foco en el ángulo deseado.



horquilla

■ ***horse opera, horse pic*** Palabra de argot empleada en el ámbito anglosajón para designar a un *western*.

■ ***hot box*** (1) En inglés, caja en la que se enchufan los cables de los aparatos de iluminación. (2) Cuarto pequeño y portátil para cargar y descargar la cámara. *Véase* **cuarto oscuro.**

■ ***hot lens*** Lente para una fuente de iluminación que puede estrechar el haz al mismo tiempo que permite una luz de gran intensidad.

■ ***hot set*** Decorado completamente preparado para el rodaje, con los elementos y accesorios en su posición exacta y con la iluminación lista para su uso. Un decorado en este estado no debe ser objeto de alteraciones, ni se debería entrar en él incluso.

■ ***hot spot*** En inglés, dícese del área excesivamente luminosa de un decorado o de una imagen.

■ ***housekeeping deal*** Acuerdo contractual por el cual un estudio paga los gastos generales de un individuo, grupo o productora durante la fase de desarrollo de un proyecto cinematográfico a cambio del derecho de preferencia para encargarse de la producción y/o distribución del mismo. *Véase* **acuerdo de desarrollo global, acuerdo de distribución, acuerdo de distribución del negativo** *y* **primer acuerdo.**

■ **HUAC (House Committee on Un-American Activities)** *Véase* **Comité de Actividades Antiamericanas.**

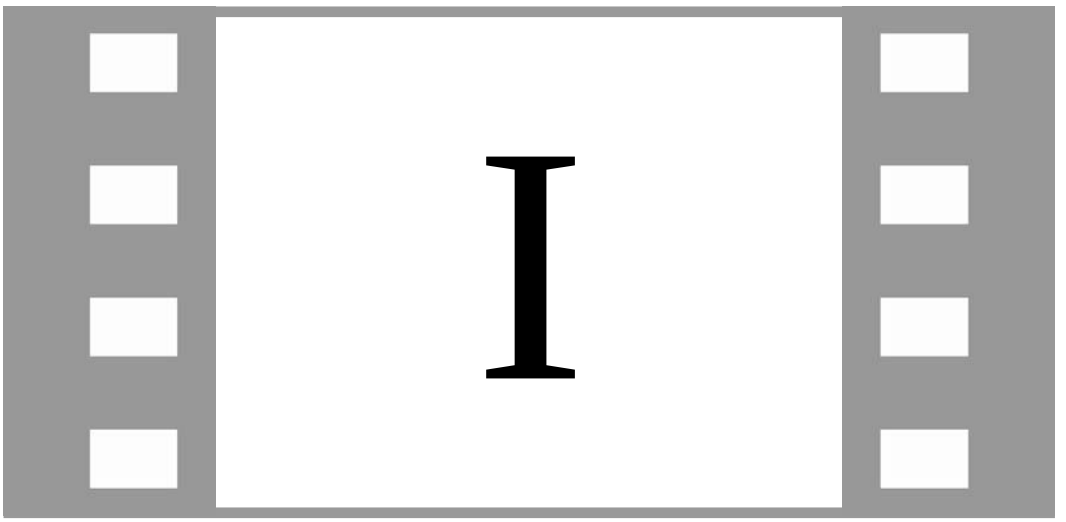
■ **humectador** Agente que a veces se añade a los baños químicos y al agua utilizada para el lavado durante el procesado de película, el cual produce una aplicación uniforme de las soluciones y un secado uniforme, de manera que no se formarán manchas de agua.

■ ***hydro dolly*** Término para designar a una *dolly* que utiliza un sistema hidráulico para elevar o bajar el brazo que sostiene la cámara. Estos sistemas hidráulicos pueden funcionar mediante un motor, o, en algunos casos, se pueden elevar bombeando por medio de un pedal y bajarse accionando un botón. *Véase* ***dolly.***

■ ***hype*** Término utilizado en el ámbito anglosajón, relativo al mundo de la publicidad, que refleja la intensa promoción de una película, por radio y televisión, y mediante apariciones personales de los intérpretes. El término probablemente viene de *hyper*, un prefijo que significa «sobre», en el sentido de «excesivo».

■ **Hypergonar** Nombre original de los sistemas de objetivo anamórfico desarrollados por Henri Chrétien y posteriormente desarrollados en el CinemaScope por la Twentieth-Century-Fox. *Véase* **CinemaScope.**

■ ***hyphenate, hyphen*** Palabra de argot en el ámbito anglosajón (que significa literalmente «escrito con guion») para designar a una persona que desempeña más de un trabajo importante en una producción (por ejemplo, un productor-director o un escritor-director).



■ **IATSE** *Véase* **International Alliance of Theatrical Stage Employees.**

■ ***icebox*** (1) Palabra de argot en el ámbito anglosajón que sirve para designar un compartimento de vidrio insonorizado (la palabra significa en inglés «nevera») en el que se colocaban las cámaras durante los primeros tiempos del cine sonoro. De esa forma, el ruido que producía el funcionamiento de la cámara se aislaba del sistema de grabación del sonido, pero el movimiento de la cámara quedaba considerablemente limitado. El compartimento podía moverse, pero sólo con demora y esfuerzo. Pronto las cámaras se encerraron en *blimps* insonorizados que les devolvieron la capacidad de movimiento. (2) Nombre informal para un sistema de control del movimiento diseñado por Douglas Trumbull y utilizado en películas como *Encuentros en la Tercera Fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), de Steven Spielberg, y en *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott. Al sistema se le llamó de esta forma debido a su forma voluminosa y cuadrada. *Véase* **control del movimiento.**

■ **icono** Término de uso frecuente en la semiótica, que se refiere a un signo que se asemeja al objeto que representa (por ejemplo, una estatua o una pintura). El término procede de los escritos del lingüista C. S. Peirce, que designó otros tipos de signos, como el índice (un signo que representa algo por su relación directa con él, por ejemplo, el humo que representa el fuego), o el símbolo (un signo que representa algo distinto a sí mismo, por ejemplo, un águila como emblema de los EE.UU.). *Véase* **semiótica.**

■ **identificación** Intensa sensación de implicación que uno siente con respecto a un personaje en una obra de arte. Uno se pone en el lugar del personaje para imaginarse que está viviendo sus mismas experiencias y emociones. La identificación es un tipo de implicación mucho más intenso que la asociación, que se da cuando uno relaciona sus *propios* sentimientos y experiencias con las del personaje, y que la empatía, que se da cuando uno siente y experimenta lo que el personaje experimenta y siente, pero conservando al mismo tiempo un firme dominio sobre la propia identidad. En la identificación, uno tiende a convertirse en el personaje en un grado considerable. La naturaleza de la identificación es un tema muy debatido entre los teóricos. El teórico cinematográfico francés André Bazin afirma que, mientras que las producciones teatrales nos inducen a una «conciencia individual activa», las películas, al colocarnos en un estado pasivo, «estimulan la identificación con el héroe» (en *¿Qué es el cine?*).

■ **igualar** Nivelar y equilibrar el sonido de fondo grabado durante el rodaje de un plano a otro y de una escena a otra, especialmente para lograr un volumen constante.

■ **iluminación** Iluminación de los intérpretes, la acción y los decorados en la realización de una película. La iluminación es uno de los elementos más importantes de la película y es básicamente responsable del simple hecho de que podamos ver una imagen en la pantalla, pero, de forma más específica, la iluminación es responsable tanto de la calidad

de las imágenes como de gran parte del efecto dramático de la película. El director de fotografía es el principal responsable de la iluminación de una película, pero elabora la iluminación para cada escena junto con el director y frecuentemente con el diseñador de producción, mientras que sus planes son ejecutados por el jefe de eléctricos. En los EE.UU., las primeras películas se filmaban en exteriores únicamente con la luz natural del sol, lo que creaba una iluminación uniforme y dura tanto para las escenas exteriores como para las supuestamente interiores. Algunos de los primeros estudios tenían techos abiertos o de cristal para que pudiera utilizarse la luz del sol, pero la producción cinematográfica se trasladó a los estudios cerrados cuando se desarrollaron las lámparas no incandescentes de arco voltaico de carbones y de vapor de mercurio para que suministraran la luz suficiente. Como resultado de ello, los planos de interiores adquirieron con el tiempo una apariencia más natural con una mayor cantidad de contraste y textura (se puede ver este adelanto en las películas realizadas por D. W. Griffith y su cámara Billy Bitzer). Por otro lado, los cineastas alemanes de la época muda, especialmente en las películas expresionistas y semiexpresionistas, fueron capaces de lograr un estilo de iluminación de claroscuro. Con la llegada del sonido, los equipos de grabación requerían una fuente de iluminación menos ruidosa que la lámpara de arco voltaico de carbones. Afortunadamente, la sensible película virgen pancromática que se utilizaba entonces permitió que la iluminación incandescente se convirtiera en la principal fuente de iluminación, aunque las películas en color todavía necesitaban la gran cantidad de luz que proporcionaban las lámparas del arco voltaico de carbones. Al principio, la iluminación incandescente la aportaban lámparas normales de filamento de tungsteno, pero, con el tiempo, este tipo de bombilla comenzó a sustituirse por la lámpara de tungsteno/halógeno, también llamada lámpara de cuarzo/yoduro. Este tipo de luces tienen una vida mucho más larga que la bombilla incandescente normal debido a que el gas halógeno que se encuentra dentro del alojamiento de vidrio (que sustituyó al nitrógeno o a un gas similar) impide que la bombilla se ennegrezca. Al mismo tiempo, estas lámparas son compactas y duraderas. La película virgen de color también se hizo más sensible y permitió por ello el uso de iluminación de tungsteno/halógeno, aunque todavía se utilizan las lámparas de arco voltaico de carbones cuando se necesita una gran cantidad de luz procedente de una sola fuente. Las lámparas de tungsteno/halógeno también proporcionan un medio compacto y sencillo para el rodaje en exteriores cuando se utilizan para complementar y corregir la iluminación natural.

El último avance en el ámbito de la iluminación es la lámpara HMI, en la que un arco está encerrado en una cámara de baja presión con diversos gases y elementos. Estas lámparas, aunque son bastante caras, crean una iluminación entre tres y cuatro veces mayor que la que producen las luces incandescentes. La lámpara HMI de 6.000 vatios para luz-día puede producir, a partir de una entrada real de 7.000 vatios, tanta luz y cobertura como un bruto a partir de 27.000 vatios. Debido a que las luces HMI funcionan con corriente alterna, debe evitarse el parpadeo sincronizando la pulsación de la luz y la velocidad en fotogramas mediante cámaras con motores y generadores controlados por cristal o mediante sistemas de balasto libres de parpadeo. Utilizadas al principio como lámparas para luz-día, actualmente las luces HMI se utilizan para la filmación en interiores. Debido a su compactibilidad y a su alto rendimiento, las luces HMI se utilizan con gran frecuencia en el cine y la televisión.

Se puede distinguir un estilo de iluminación predominante en Hollywood que se desarrolló durante las tres primeras décadas de la era del sonido, un estilo marcado por unas luces de estudio cuidadosamente equilibradas. Aunque este tipo de iluminación era artificial e irreal, creaba efectos compositivos no llamativos y agradables y, en ocasiones, una interacción dramática de luces y sombras, sobre todo en el primer cine de terror y posteriormente en el cine negro. También es posible distinguir efectos de iluminación algo distintos en cada uno de los grandes estudios (por ejemplo, la iluminación más brillante, más artificial y uniforme de la MGM, a diferencia del tipo de iluminación más contrastada y de clave tonal baja de Warner Brothers). En gran parte de las obras en color de este periodo, se necesitaba una gran cantidad de luz, y la consecuencia era, con frecuencia, una superficie uniformemente iluminada y artificial que recuerda a los dibujos animados. La iluminación para crear un efecto nocturno se conseguía mediante una luminosidad tenue y general y chorros de luz artificiales procedentes de focos de haz concentrado o rodando en noche americana con filtros y una cámara subexpuesta. El desarrollo de películas vírgenes más sensibles desde finales de los cincuenta ha tenido como consecuencia unas imágenes que no se apoyan en gran medida en los diferentes colores para lograr efectos compositivos sino que integran la iluminación como parte de la puesta en escena, consiguiendo de ese modo una imagen más natural. Hasta las escenas nocturnas consiguen representar colores apagados y una iluminación realista al mismo tiempo (obsér-

vese, sobre todo, *Barry Lyndon* [1975], de Stanley Kubrick, con fotografía de John Alcott, en la que una escena está iluminada únicamente por luz de velas del propio decorado). Los mejores equipos de iluminación y la película virgen de mayor sensibilidad, junto con una preponderancia del rodaje en exteriores, han permitido una iluminación mucho más natural que la de las anteriores producciones en estudio. Pero todavía pueden distinguirse efectos de iluminación particulares en distintos directores de fotografía (por ejemplo, Néstor Almendros y Owen Roizman) que, a veces, rozan lo impresionista, aunque estos directores de fotografía varían su estilo según las necesidades de las distintas películas. En *Barry Lyndon* se utiliza la iluminación de una forma mucho más naturalista que en anteriores películas en color, pero, al mismo tiempo, logra efectos que recuerdan a la iluminación y los colores de la pintura inglesa del siglo XVIII. En ocasiones se utiliza un retorno evidente a la iluminación artificial de estudio para sugerir un mundo de ensueño, como, por ejemplo, en *Dinero caído del cielo* (*Pennies From Heaven*, 1981), dirigida por Herbert Ross, con fotografía de Gordon Willis, y en *Corazonada* (*One from the Heart*, 1982), de Francis Ford Coppola, con fotografía de Vittorio Storaro. En los últimos años, no obstante, la capacidad para rodar con niveles más bajos de luz y con bombillas de proyector de xenón que pueden producir por sí mismas imágenes claras a partir de imágenes filmadas con la iluminación más tenue ha tenido como resultado un tipo de iluminación suave y de clave tonal baja, un mundo de colores apagados que parece decolorarse hacia el gris y el negro, sobre todo en películas que tratan temas de violencia y perversión. La reciente *Seven* (1995), de David Fincher, con fotografía de Darius Khondji, exige que los personajes usen linternas incluso en lugares con iluminación eléctrica y mantiene gran parte de su historia literalmente en la oscuridad.

En general, hay dos tipos básicos de focos para la produción cinematográfica: el *flood*, que produce una gran área de iluminación difusa, y el *spot*, con el que se puede enfocar un haz para iluminar un área específica. Los *flood* frecuentemente están compuestos por una sola bombilla con un reflector detrás (la distancia entre bombilla y reflector puede ajustarse para ofrecer cierto control sobre el enfoque y la intensidad de la luz). Ejemplos de este tipo de focos son los *broad*, que producen una luz de relleno no direccional, y las paelleras, frecuentemente utilizadas para iluminar forillos. Algunos *floods*, como los bancos de luz, tienen dos o más bombillas, cada una de 250 vatios o más, y algunos tienen una o más bombillas con dos filamentos. A veces un *flood* puede tener una lente para ayudar a difundir y a hacer uniforme la iluminación emitida por la bombilla. El rango de los *floods* varía de los 650 vatios a los 10.000. Los *spots* contienen una lámpara, un reflector y un objetivo condensador. La lente es, con frecuencia, una de tipo Fresnel, ligera y de fácil manejo, con círculos concéntricos escalonados: si se hace retroceder la lámpara, la lente actúa como localizador y controla el área que se ilumina. Ejemplos de este tipo de focos son el *senior*, con una luz de 5.000 vatios que sirve como gran luz principal; el *junior*, con una bombilla de 2.000 vatios que sirve como luz principal para un área más pequeña y el *baby*, que utiliza una bombilla de 1.000 vatios. El bruto es un gran *spot* de arco voltaico de carbones de 225 amperios que todavía se usa para películas en color, especialmente para crear luz-día. Algunos *spots*, con bombillas de tungsteno/halógeno que son pequeñas y compactas, no tienen lente sino que se enfocan mediante un mecanismo que acerca o aleja la lámpara respecto al reflector.

También se deben tener en cuenta los diversos equipamientos auxiliares que, en conjunción con estos focos, contribuyen a crear los efectos de iluminación deseados. Las viseras, colocadas delante de la lámpara, bloquean el paso de la luz hacia determinadas áreas del decorado; rejillas, gasas metálicas o de tela y varios tipos de difusores determinan la intensidad de la luz; los pulmones y los gobos crean sombras; los filtros controlan el color de los rayos de luz y los reflectores portátiles suavizan y difunden la luz. En las producciones de estudio, las luces se sujetan a aparejos móviles suspendidos del techo, a pasarelas, a soportes y, a veces, a partes del decorado. Para los rodajes en exteriores se han diseñado soportes ligeros y ajustables y diversos tipos de monturas ajustables para sujetar las lámparas a soportes, estructuras o decorados.

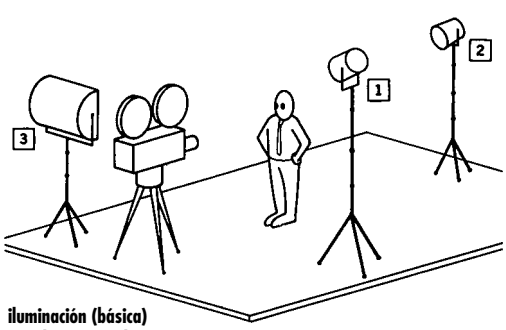
La iluminación es responsable de efectos importantes en cada escena. La composición de la puesta en escena puede reforzarse por la unidad que la iluminación da a ciertos elementos escénicos, por la atención que puede atraer sobre las principales áreas de interés y por su interacción con las áreas oscuras. Al mismo tiempo, la iluminación puede dar profundidad a una escena, resaltando al mismo tiempo la textura y los detalles del decorado, la ambientación y las ropas. La iluminación también afecta a la apariencia de un personaje, definiendo o disminuyendo las características faciales y haciendo que los rostros aparezcan atractivos o poco atractivos. Finalmente, la iluminación es responsable del tono emocional y la atmósfera tanto de las escenas individuales como de

la película en su conjunto. Básicamente, podemos distinguir entre luz dura y luz suave: la primera, generalmente procedente de un foco de haz concentrado *(spot)*, ilumina claramente áreas, hace resaltar los detalles y la textura, y separa notablemente la luz y las sombras, mientras que la segunda cubre un área más amplia con una luz más difusa, disminuye los perfiles y la claridad de los personajes, minimiza las sombras y reduce el modelado de los detalles y las texturas.

Los términos que se utilizan normalmente para describir el estilo dominante de iluminación de una escena son los de «clave tonal alta» y «clave tonal baja». Ha habido cierta confusión en la forma en que estos términos se han utilizado en el análisis cinematográfico, especialmente en recientes textos de introducción al cine, pero la precisión exige las siguientes distinciones: iluminación de clave tonal alta indica una escena muy iluminada con mínimas sombras y una luz principal intensa y dominante; iluminación de clave tonal baja indica una escena en la que la iluminación se acerca a la escala más gris y más oscura, en la que hay una gran cantidad de sombras, y en la que la luz principal es menos intensa y no predomina. Sin embargo, una escena que presente un marcado contraste entre la luz intensa y la sombra, con sólo una pequeña cantidad de tonos intermedios en la escala de grises, se llama «iluminación de alto contraste». En general, una preponderancia de iluminación intensa, clara y uniforme crea una sensación risueña, de alegría y seguridad y, por ello, se utiliza frecuentemente para la comedia. Una iluminación más difusa y gris puede expresar condiciones atmosféricas inclementes y comunicar el carácter más sombrío y triste de un drama serio; una luz más gris con más sombras es eficaz en películas de misterio, de cine negro o de terror, mientras que una iluminación de alto contraste puede resultar eficaz en un drama serio o en una película de misterio.

La luz principal es la fuente de iluminación más importante que ilumina al sujeto de la imagen y normalmente se sitúa delante y a un lado del sujeto. La luz de relleno generalmente se coloca en el lado opuesto y rellena las sombras del sujeto. La tercera fuente de iluminación en esta configuración tradicional es el contraluz, que resalta el contorno del sujeto y lo separa del fondo (a este foco también se le llama *kicker* cuando se encuentra detrás y a un lado del sujeto y en un ángulo opuesto al de la luz principal). Hay numerosas variaciones de este tipo básico de iluminación: a veces pueden utilizarse dos luces principales (la «doble luz principal») para resaltar a dos sujetos de interés o emplearse más de una luz de relleno para iluminar áreas de sombra producidas por una o más luces principales. Con frecuencia también se utiliza una luz base fundamental para dar una iluminación general y difusa a toda la escena. También puede utilizarse una luz de fondo o de decorado para iluminar la parte trasera de una escena, una luz de modelado o de acento para resaltar formas y texturas en cualquier parte de la escena, una luz de borde o de recorte para destacar el perfil de un personaje, una luz de ojos cerca de la cámara para resaltar los ojos de un personaje y una luz de efectos para crear, en un área especial, la luz de un fuego o de una lámpara.

Se han distinguido dos escuelas fundamentales dentro de la fotografía cinematográfica: la «naturalista» y la «pictórica». La primera está a favor de una luz principal que parezca venir de una fuente en la escena o de una fuente externa natural; la segunda está a favor de cualquier colocación de la luz principal que produzca la imagen visual más impresionante. El efecto general de la apariencia de un personaje lo determina en un grado muy elevado el ángulo o la dirección de la luz principal. La iluminación frontal aplana el rostro, disminuye los contornos y los detalles, y suaviza o, incluso, difumina los rasgos. Este tipo de iluminación puede disminuir la apariencia de envejecimiento o hacer a una persona más atractiva, pero también puede hacer que parezca que el rostro no tenga carácter. El contraluz no resalta los detalles del rostro, sino que destaca el contorno de un personaje, creando una especie de reborde o halo en torno a la cabeza y, especialmente, en torno al cabello, al mismo tiempo que separa al individuo del fondo. Como consecuencia, tiende a hacer parecer al personaje más angélico o etéreo. La luz cenital baña en luz al personaje, como si la iluminación procediera del cielo, dándole una apariencia angelical o espiritual, mientras que la iluminación inferior ensombrece y distorsiona el rostro, haciendo que parezca sinies-



iluminación (básica)
1. luz principal
2. contraluz
3. luz de relleno

tro, amenazante o maligno. Finalmente, la iluminación lateral, si se coloca cuidadosamente en el ángulo adecuado, puede modelar el rostro y resaltar los detalles, pero también puede destacar sólo la mitad del rostro, dejando la otra mitad relativamente indefinida o en sombra, sugiriendo de ese modo una personalidad doble o misteriosa.

Una vez que se ha compuesto la iluminación para una escena, se debe establecer la exposición correcta para el ajuste de la cámara. Con un exposímetro, el director de fotografía puede medir la iluminación reflejada por el sujeto, o, más probablemente, medir la propia luz incidente que ilumina la escena. El exposímetro, teniendo en cuenta la clasificación ASA (o velocidad de exposición) para una película determinada, sugerirá el número f apropiado para la abertura de diafragma de la cámara.

■ **iluminación de ambiente** Iluminación que se utiliza para crear un ambiente o atmósfera en la escena, por ejemplo, iluminación de clave tonal baja para una atmósfera de misterio.

■ **iluminación de cameo** Iluminación de clave tonal alta en la que se ilumina a un personaje junto con algunos objetos de su entorno sobre un fondo gris o negro.

■ **iluminación de clave tonal alta** Iluminación uniforme y brillante, con pocas sombras, utilizada frecuentemente para películas «luminosas» como musicales, películas románticas y comedias. La fuente de iluminación fundamental es la luz principal, que normalmente se coloca delante de la escena. Las luces de relleno suavizan o eliminan las sombras. *Véase* **iluminación.**

iluminación de clave tonal alta Greta Garbo y Robert Taylor en *Margarita Gautier* (1936), de George Cukor, un romance trágico con iluminación brillante de la MGM.

■ **iluminación de clave tonal baja** Estilo de iluminación cinematográfica en el que no predomina la luz principal; en su lugar, la iluminación general tiende hacia la escala más gris y más oscura. Unos cuantos charcos de luz pueden contrastar con la oscuridad, pero la escena está infrailuminada y tiene una preponderancia de sombras. Este tipo de iluminación resulta especialmente eficaz para películas de misterio y de terror, al crear una atmósfera oscura, de-sasosegada y amenazante. La iluminación de clave tonal baja también es eficaz para dramas psicológicos como *Encrucijada de odios* (*Crossfire*, 1947), de Edward Dmytryk. No obstante, es importante situar y controlar la iluminación para la creación de efectos compositivos y para permitir suficiente detalle y modelado para mantener al espectador interesado en la escena. *Véase* **iluminación** *e* **iluminación de clave tonal alta.**

iluminación de clave tonal baja Robert Ryan, atrapado en su propio mundo tenebroso en *Encrucijada de odios* (1947), de Edward Dmytryk.

■ **iluminación de fondo** (1) Sistema de iluminación que se ocupa del área del fondo situada detrás de la acción principal. Normalmente se utilizan focos de haz concentrado y/o focos de haz abierto, y el área del fondo se encuentra o bien más iluminada o bien más oscura que los rostros de los intérpretes, para permitir un contraste que resalte los rostros. *Véase* **iluminación.** (2) Iluminación en la que se emplea una luz situada bajo la mesa de animación, que pasa a través de una abertura y sirve para iluminar el material gráfico. *Véase* **animación con iluminación de fondo.**

■ **iluminación de interiores** Iluminación de interior para iluminar un decorado o el interior de un edificio real para el rodaje.

■ **iluminación de localizaciones** Todo el equipamiento técnico de iluminación para el rodaje en locali-

zaciones, en contraste con aquel que se utiliza en una producción de estudio. Este equipamiento generalmente incluye focos y soportes más ligeros y portátiles; cables, enchufes y tomas especiales y un generador portátil. *Véase* **iluminación.**

■ **iluminación de reborde** Tipo de iluminación que ilumina sólo los contornos de un personaje u objeto, generalmente manteniendo la superficie frontal oscura o débilmente iluminada. El personaje puede estar iluminado directamente desde atrás, pero lo más probable es que se le ilumine desde ambos lados con la iluminación en la parte de atrás. A veces un personaje puede tener iluminación de reborde además de iluminación general para hacer que resalte. *Véase* **contraluz.**

■ **iluminación de Rembrandt** Tipo de iluminación expresiva que resalta las luces y las sombras un poco al modo de los cuadros de Rembrandt. Aunque empleada hasta cierto punto por Griffith, este estilo de iluminación fue desarrollado por Cecil B. DeMille con ayuda de Wilfred Auckland, que había trabajado en el diseño de la iluminación y de los decorados del teatro de Belasco. DeMille trató de superar la iluminación plana del sol, que en aquellos tiempos era la principal fuente de iluminación, utilizando reflectores y cortinas negras. Su película *The Warrens of Virginia* (*Los Warren de Virginia,* 1915) se considera un hito en la iluminación cinematográfica. Se cuenta que, cuando Samuel Goldwyn telegrafió desde Nueva York que la gente no acudiría al cine si era incapaz de ver la película, DeMille respondió: «Díganle que la iluminación es de Rembrandt». *Véase* **iluminación.**

■ **iluminación de tres puntos** Esquema de iluminación estándar, que utiliza la luz principal, la luz de relleno y el contraluz. A veces el término se refiere de forma más específica a una luz principal frontal de tres cuartos además de a la luz de relleno y la luz *kicker*.

■ **iluminación descompensada** Iluminación en la cual las luces y las sombras no están equilibradas o integradas uniformemente. Un charco de luz puede iluminar dramáticamente un personaje u objeto contra un fondo totalmente negro o junto a un área totalmente negra. John Carpenter utiliza eficazmente este tipo de iluminación en *La noche de Halloween* (*Halloween,* 1978), cuando se ve repetidas veces a la heroína junto a o delante de un armario, ventana o área completamente negra de la habitación de la que, de repente, emerge el asesino. *Véase* **equilibrio de iluminación.**

■ **iluminación exterior** Iluminación, tanto natural como animación, para la filmación en exteriores.

■ **iluminación frontal** Iluminación que procede del área de la cámara o de la parte delantera del decorado. Este tipo de iluminación general hará que el sujeto aparezca plano, aunque los objetos redondos quedarán definidos por una sombra. *Véase* **iluminación.**

■ **iluminación motivada** Iluminación que parece venir directamente de alguna fuente en la escena; por ejemplo, de una luz eléctrica o vela. Este tipo de iluminación es normalmente un resultado de las luminarias especiales utilizadas para iluminar la escena.

■ **iluminación natural** Iluminación para una escena que tiene su origen en fuentes que no son focos de estudio. El término se utiliza sobre todo para describir la luz-día o la iluminación solar, pero también se aplica a cualquier iluminación procedente de fuentes reales en la escena como velas, una chimenea o lámparas.

■ **iluminación parcial** Técnica de iluminación que priva de luz a ciertas partes del sujeto para lograr determinados efectos. Por ejemplo, se puede privar de luz al cuerpo de un personaje para resaltar su cara, o se puede sumir en unas sombras muy densas la parte trasera de un decorado para enfatizar una figura o un objeto iluminado. Este tipo de iluminación parcial fue una constante de las producciones de estudio de cine negro y de terror de Hollywood. *Véase* **iluminación.**

■ **iluminación plana** Iluminación de bajo contraste que crea una iluminación uniforme en la escena. Este tipo de iluminación resulta eficaz para enfatizar los aspectos de luz diurna de una escena, un calor extremo o, en ocasiones, *flashbacks*.

■ **iluminación *pool hall*** Iluminación para una escena a partir de una sola lámpara que es generalmente visible y está colgada en la parte central del decorado.

■ **iluminador de fondos** Foco para rellenar una amplia área con luz general, hecho de un disco de aluminio reflectante con una bombilla descubierta de 5 ó 10 kilovatios y un alojamiento.

■ **ilustrador de producción** Persona responsable de crear bocetos, dibujos y *storyboards* para una producción cinematográfica. Los bocetos y los dibujos pueden ser importantes en las primeras etapas

de planificación de una producción, y algunos directores se apoyan mucho en los *storyboards* para planificar sus rodajes, incluso plano a plano. El ilustrador de producción también debe trabajar en estrecha colaboración con los artistas de efectos especiales y digitales en la creación de nuevos mundos y nuevas visiones. *Véase* ***storyboard***.

■ **imagen** (1) Representación visual de una escena que aparece en la pantalla mediante el proceso fotográfico. El término, en este sentido, se refiere a una sola imagen desde una única distancia y ángulo, aunque ésta esté compuesta por una serie de fotogramas en la película y aunque pueda contener movimiento. Las imágenes individuales y la forma en la que discurren juntas y se relacionan entre ellas son la base del arte cinematográfico. Cada imagen individual debe estar compuesta de forma que exprese el personaje, la acción y el decorado, pero también de forma que provoque en el público una determinada reacción ante el sujeto filmado. Al mismo tiempo, cada imagen debe contribuir a la acción en curso de la película, al tiempo que debe encajar en el movimiento rítmico general y en la cualidad visual global de toda la obra. Es el director quien planifica cada imagen, quien la prepara junto con el diseñador de producción y con el director de fotografía. Con frecuencia, los buenos directores de fotografía dejan su sello personal en una imagen visual, su propia iluminación y textura particulares, y un director habilidoso sabrá cómo aprovechar este estilo visual e integrarlo en el contexto de su propia visión. En la creación de una imagen cinematográfica contribuyen varios elementos: composición, iluminación, color, distancia y ángulo de cámara, y las cualidades de la propia película virgen. La manera técnica en la que se forma la imagen sobre la emulsión de la película se comenta en el epígrafe **película.** (2) Reproducción gráfica de una escena filmada en la propia película, ya sea en el positivo o en el negativo. (3) Cualidad visual general de toda la película, en oposición a la auditiva. (4) El término también puede utilizarse en su sentido retórico para aplicarlo a un personaje o a una escena que en ocasiones parezca representar algo distinto a sí mismo, que parezca ser un símbolo o una metáfora (por ejemplo, «Cagney, en muchas de sus películas de los años treinta, es una imagen de la mentalidad de la Depresión, del miedo a la pobreza y del ansia de éxito»).

■ **imagen cálida** Imagen en la que predomina el color rojo y el amarillo, por oposición a la imagen fría, en la que predomina el color azul.

■ **imagen compuesta** *Véase* **compuesto** (2).

■ **imagen congelada** Único fotograma que se imprime repetidamente en una copia duplicada de la película de manera que la imagen proyectada en pantalla parezca congelada durante el tiempo que se desee. La imagen congelada, que se realiza en una positivadora óptica, puede recalcar o enfatizar dramáticamente una idea o concepto para el espectador. Al final de *Los cuatrocientos golpes* (*Les quatre-cents coups*, 1959), de Truffaut, la imagen del muchacho se congela en la pantalla y parece al mismo tiempo una fotografía de periódico y una fotografía de ficha policial, lo que sugiere su futuro poco halagüeño.

■ **imagen digital** (1) Cualquier imagen creada mediante un sistema digital informatizado, ya sea una imagen de animación o una imagen con componentes reales que ha sido modificada digitalmente o a la cual se han añadido elementos creados digitalmente. (2) Imagen no vista almacenada en el código binario del sistema informático antes de ser modificada y convertida en imagen de vídeo o transferida a película.

■ **imagen en movimiento** (1) Secuencia de imágenes, filmadas una a una en rápida sucesión por una cámara cinematográfica, que, cuando se proyecta sobre una pantalla, en el mismo orden mediante un proyector, crea la ilusión de movimiento. Para que aparezca un movimiento natural, las imágenes deben filmarse y proyectarse a una velocidad de, al menos, 16 fotogramas por segundo (en realidad se han utilizado 24 fotogramas por segundo desde la época del cine mudo para producir un sonido claro). La ilusión del movimiento sin huecos entre las imágenes la crea la «persistencia retiniana» del espectador, un fenómeno mediante el cual el ojo retiene una imagen durante un breve instante después de que esa imagen haya desaparecido y hasta que la siguiente imagen aparezca. Otra teoría para el efecto del movimiento a partir de una serie de imágenes individuales, llamada «fenómeno *phi*», explica que el cerebro impone un movimiento sobre un objeto cuando aparece en diferentes lugares en imágenes consecutivas. (2) Historia presentada en forma de imágenes en movimiento proyectada sobre una pantalla. (3) En inglés, el término en plural, *motion pictures*, se utiliza para describir a la globalidad de la industria que realiza películas comerciales. Los términos *movie* y *moving picture* también se utilizan a veces en los mismos contextos que (1), (2) y (3).

■ **imagen en película** Representación de un sujeto en película después de haber sido filmada y procesada.

■ **imagen erecta** Imagen con el extremo correcto situado en la parte superior.

■ **imagen fantasma** Imagen transparente lograda mediante una doble exposición, una impresión superpuesta de una imagen sobre otra, o el reflejo sobre la escena principal de un sujeto que se encuentra fuera del escenario por medio de un espejo de dos direcciones colocado delante de la cámara. Este recurso se empleaba frecuentemente en los años cuarenta para crear la imagen de un espíritu o un fantasma, sobre todo en películas cómicas.

■ **imagen fría** Aquella en la que predominan los tonos azules, por oposición a la imagen cálida, en la que predominan los rojos o los amarillos.

■ **imagen latente** Imagen invisible formada en la emulsión de una película que ha sido expuesta a la luz a través del objetivo de la cámara. La imagen, que está invertida con relación al sujeto filmado, sigue siendo invisible hasta que la película se revela.

■ **imagen negativa** Imagen en la que las áreas en blanco y negro están invertidas y los colores son complementarios a los de la escena original. A partir de negativos con este tipo de imágenes se hacen copias positivas con las áreas en blanco y negro correctas y con los colores normales.

■ **imagen no sincronizada** Película, o imágenes de esa película, rodadas sin sonido sincrónico. *Véase* **MOS.**

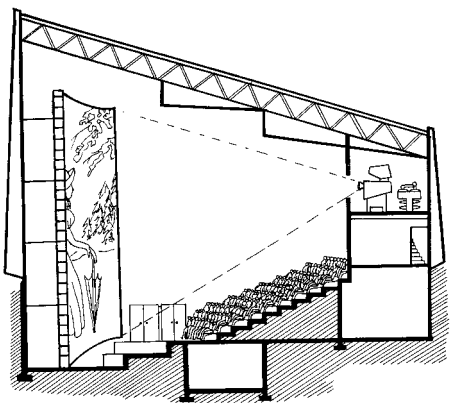
■ **imagen sublatente** Partículas de una imagen latente en una emulsión de película expuesta que son demasiado diminutas para convertir los haluros que hay en torno a ellas en plata metálica durante el procesado. *Véase* **película** *y* **procesado.**

■ **imágenes electrónicas** (1) Imágenes creadas por un ordenador para diversos tipos de trabajo de animación. *Véase* **animación por ordenador.** (2) Imágenes creadas por un sistema de vídeo. Actualmente los sistemas de vídeo se están utilizando como monitores para ensayar planos previamente o para examinarlos inmediatamente después de rodar sin tener que esperar al copión. En la composición electrónica, las imágenes de la película cinematográfica se transforman en imágenes electrónicas, y la imagen compuesta final se vuelve a transferir a película cinematográfica. *Véase* **composición electrónica.**

■ **imágenes oníricas** Imágenes en pantalla que representan las imágenes mentales de la imaginación, los sueños, las ensoñaciones diurnas o la fantasía de un personaje. Un elemento importante de la trama de *Recuerda* (*Spellbound*, 1945), de Hitchcock, es la visualización del sueño de Gregory Peck, que fue diseñada por Salvador Dalí.

■ **IMAX** El nombre viene de «maximización de la imagen» o «imagen máxima», y representa a un sistema de cámara y proyector, presentado en 1970, que supuestamente utiliza el fotograma de película más grande de la historia del cine: película de 65 mm moviéndose horizontalmente por el interior de la cámara, haciendo posibles fotogramas individuales que abarcan 15 perforaciones y que miden 71,09 por 52,63 mm, 10 veces más grandes que el fotograma estándar de 35 mm y tres veces más grandes que el fotograma normal de 70 mm. La copia positiva se realiza en 70 mm y actualmente la banda sonora, compuesta por seis canales de sonido envolvente, se graba digitalmente en discos que se reproducen en sincronía con la película. La copia pasa a través del proyector IMAX horizontalmente en un movimiento de «bucle rodante». El público se sienta en una serie de filas elevadas colocadas en un ángulo de 30 a 45 grados de manera que el espectador se siente inmerso en la imagen, que se proyecta sobre una pantalla que es 10 veces más grande que la pantalla de cine promedio y tiene una altura de hasta ocho pisos. El OMNIMAX (ahora llamado IMAX DOME) utiliza el mismo sistema junto con un objetivo «ojo de pez» para proyectar una imagen de 165 grados en una enorme pantalla de bóveda que envuelve al espectador con un sonido de alta fidelidad y lo sumerge aún más en la realidad creada. Se pueden encontrar salas IMAX en parques temáticos, museos, instituciones y centros de exposiciones, y actualmente se están expandiendo a los centros de ocio y a los complejos multisalas. El sistema IMAX 3-D, desarrollado recientemente, que utiliza una pantalla de ocho pisos y auriculares especiales con lentes de cristal líquido para el ojo izquierdo y el derecho, cada una de las cuales se hace transparente u opaca mediante señales infrarrojas emitidas desde la parte frontal de la sala para crear el efecto dimensional, se ha utilizado para una serie de películas exhibidas comercialmente en la sala IMAX especial del complejo multisala de Sony Theatres de Lincoln Square, en Nueva York, y en un número de salas cada vez mayor tanto en los EE.UU. como en el extranjero. La ex-

periencia de visionado estereoscópico la intensifica el IMAX PSE, un «entorno de sonido personal» que actúa en los propios auriculares del espectador y realza el sonido de seis canales de la sala. La compañía también presentó el IMAX SOLIDO en 1992, una experiencia tridimensional con una pantalla de bóveda de gran campo que produce una sensación aún mayor de inmersión en el mundo tridimensional creado. La IMAX Corporation tiene su sede en Toronto, Canadá. *Véase* **3-D.**



sala IMAX

■ **imbibición, copia de transferencia por imbibición** Procedimiento para la transferencia de tintes en la realización de copias en color. Al principio el método se utilizó con negativos de Technicolor de dos tiras de película y después de tres tiras, pero posteriormente se utilizó con negativos integrales de tres capas. En una positivadora óptica se exponen tres positivos, llamados matrices, al negativo, cada uno como base para él y a través de un filtro para cada uno de los tres colores primarios. Después, cada uno de los tres positivos se «embebe» con el color complementario apropiado, amarillo para el azul, magenta para el verde y cian para el rojo. Debido a que la imagen de la matriz está en relieve y presenta diversas densidades según la densidad del negativo original, la cantidad de tinte absorbido variará según la densidad de cada área. Cuando cada una de estas tiras transfiera, a su vez, las diversas densidades de tinte a la emulsión virgen de otra película, los colores complementarios se mezclarán de forma que pueda proyectarse la imagen original con todas sus gradaciones de color. Debido a que las mismas matrices se pueden volver a tintar y a utilizar una y otra vez, el método se consideró barato y rápido para la realización de copias de exhibición para el Technicolor y posteriormente para otros sistemas de color. Este tipo de copias (también conocidas como copias IB) tienen una calidad excelente y son muy duraderas. Debido a la necesidad de sistemas más rápidos para producir un número mayor de copias, el sistema de imbibición dejó de utilizarse en los EE.UU. a partir de 1973 y en Gran Bretaña e Italia a partir de 1978. Todavía se utiliza en China en el Beijing Film Lab. *Véase* **película de color** *y* **Technicolor.**

■ **impacto de bala preparado** Simulación cinematográfica de un impacto de bala, generalmente lograda mediante la utilización de explosivos con detonadores activados por corriente eléctrica, que se ocultan bajo los objetos que aparecen en escena o bajo la ropa de los intérpretes en cuyo cuerpo quiere simularse el impacto de los balazos. *Véase* **placas de bala.**

■ **impedancia** Oposición total a la corriente alterna en un circuito eléctrico. Compuesta por resistencia y reactancia, la impedancia se mide en ohmios. Para evitar un emparejamiento incorrecto entre un micrófono y un circuito de diferentes impedancias, el cual causaría un deterioro en el sonido y una pérdida de volumen, se utilizan transformadores, ya sea en el micrófono o en el cable.

■ **impresión de haz de electrones** Procedimiento para transferir una película desde cinta de vídeo a película cinematográfica en un telecine especial con escáner de punto volante, por el que un haz eléctrico expone la película a la información de la cinta de vídeo. *Véase* **telecine.**

■ **impresión de imagen congelada** Impresión repetida de un único fotograma en una copia duplicada realizada en una positivadora óptica para crear una imagen congelada. *Véase* **imagen congelada.**

■ **impresión electrónica** (1) Impresión del sonido sobre la película directamente a partir de una banda de sonido magnética máster sin realizar el paso intermedio de una banda de sonido óptica máster. A veces se realiza este procedimiento para las películas de 16 mm con el fin de evitar el gasto que supone la realización de una banda de sonido óptica máster. (2) Impresión en película de una composición electrónica. *Véase* **composición electrónica.**

■ **impresionismo** Término derivado del movimiento de los grandes pintores impresionistas franceses de finales del siglo XIX, el cual se utiliza para describir una técnica cinematográfica que intenta transmitir una escena de la misma forma en que ésta produce una impresión inmediata en quien la con-

templa. Esta técnica utiliza la luz, la sombra, el color, el enfoque, la textura de la imagen, el ángulo de cámara y el montaje para alejarse de la captación realista y crear una impresión subjetiva. No obstante, el impresionismo no llega tan lejos como el expresionismo, el cual distorsiona la realidad para crear la visión de una mente hipersensible o, incluso, trastornada. El término «impresionista» se ha aplicado a las películas narrativas de ficción de los cineastas franceses citados más abajo y a veces a las películas de vanguardia como las sinfonías de ciudad (por ejemplo, la obra de Ruttmann de 1927, *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* [*Berlín, die Symphonie einer Grosstadt*, 1972]). No obstante, en un sentido más general, el término impresionismo puede aplicarse a cualquier estilo cinematográfico que cree este tipo de efecto subjetivo inmediato, bien en toda una película o bien en parte de una película. *Véase* **expresionismo.**

■ **impresionistas** Grupo de cineastas franceses de los primeros años de la década de los veinte, a saber: Germaine Dulac, Jean Epstein, Abel Gance, Marcel L'Herbier y Louis Delluc, el último de los cuales fue la influencia dominante con sus películas y su teoría cinematográfica. El término se deriva de la pintura impresionista francesa y hace referencia a los intentos de estos cineastas de conseguir efectos subjetivos con la cámara en sus obras narrativas. En ocasiones sus películas parecen rozar lo expresionista debido a los efectos extremos y no naturales en la iluminación, el enfoque, el montaje, los ángulos de cámara y la perspectiva. *Fièvre* (*Fiebre*, 1921), de Delluc; *La Souriante Madame Beudet* (*La sonriente Madame Beudet*, 1921), de Dulac; *Coeur fidéle* (*Corazón fiel*, 1923), de Epstein; *La roue* (*La rueda*, 1923), de Gance, y *La inhumana* (*L'Inhumaine*, 1923), de L'Herbier, se citan frecuentemente como ejemplos notables de la obra de este grupo. Con la muerte de Delluc en 1924, desapareció la fuerza principal del grupo y sus seguidores evolucionaron por caminos diversos. *Véase* **impresionismo.**

■ **improvisar** Actuar sin ensayos o sin guion. A veces los directores intentan conseguir una escena más espontánea y natural de los actores pidiéndoles que creen ellos mismos las líneas de diálogo, el comportamiento y los sentimientos de sus personajes para una escena durante el propio rodaje. La improvisación es más continua e interna que el *ad-lib*, que significa insertar uno sus propias líneas en una escena ya establecida.

■ **impulso de sincronía** Impulso eléctrico (generalmente 60 por segundo) procedente de un generador en la cámara o de un generador conectado a la grabadora de audio, el cual se graba en la pista de sincronía de la cinta de audio. Cuando se transfiere el sonido de la cinta a película magnética, el impulso controla la velocidad de la grabadora, de forma que la nueva pista estará exactamente a la misma velocidad que la cámara. *Véase* **motor síncrono.**

■ **incandescente** Luz brillante emitida por un calor intenso. Las lámparas de tungsteno/halógeno incandescentes son una de las principales fuentes de iluminación en la realización de películas. *Véase* **lámpara incandescente.**

■ **Independent Feature Project (IFP)** Organización ubicada en Nueva York que apoya la realización y la distribución de largometrajes independientes. Esta organización actúa como foro para cineastas, ofreciendo un *Talents and Skills Directory*, un boletín, seminarios, proyecciones mensuales y contacto con personal creativo de la industria en general. La IFP presenta el Independent Feature Film Market (IFFM) cada año, el cual proyecta una gran cantidad de películas independientes y es visitado por representantes de la industria cinematográfica.

■ **independiente** Cineasta que no es un empleado de un estudio, que hace una película bajo su propia autoridad y con su propia fuente de financiación. El término también puede aplicarse a la película realizada por un cineasta independiente.

■ **independientes** Numerosas productoras que existieron entre 1908 y 1914 en oposición a la Motion Picture Patents Company, que había sido formada en diciembre de 1908 por un grupo de grandes productoras para luchar contra estas organizaciones tan advenedizas. La Patents Company intentó autorizar por licencia toda producción cinematográfica, controlar el uso de los equipos cinematográficos de Edison y de la película de Eastman Kodak y regular la proyección de películas por parte de los exhibidores. El *trust* también intentó detener a los independientes mediante la violencia, enviando a secuaces a que destruyeran películas y equipos en estudios y salas de exhibición. Pero los independientes parecían destinados a ganar la batalla, en parte por su propia tenacidad, en parte por los errores del *trust* y en parte por la demanda de un mayor número de películas: casi la mitad de los nickelodeones no estaban controlados por la Patents Company. Los independientes consiguieron arrebatar a las compañías del *trust* a muchas de las estrellas y a gran parte del personal, comenzaron el

star system que popularizó sus películas, realizaron filmes más largos que las productoras consolidadas, y mejores y más innovadores. También les ayudó su traslado a Hollywood, donde generalmente estaban a salvo del hostigamiento de las productoras del *trust*. La escena de Hollywood también proporcionaba a los independientes un mejor clima, una gran variedad de localizaciones exteriores para el rodaje y condiciones de trabajo más centralizadas y eficaces.

■ **índice** Término definido por el lingüista norteamericano C. S. Peirce y utilizado en semiótica para referirse a un signo de una cosa que indica algo distinto por su relación lógica con ello. Por ejemplo, una imagen de humo es un icono, esto es, una representación directa del humo, pero también es un índice, o signo indirecto, del fuego. En la imagen fílmica frecuentemente se nos demanda que establezcamos este tipo de conexiones cuando vemos un signo como una indicación de algo que apunta a otra cosa más allá de sí mismo. Este proceso aumenta nuestra implicación en la acción en pantalla cuando nos hacemos conscientes del vínculo entre el índice y el tema. El tercero de los signos de Peirce es el símbolo, que se da cuando una cosa representa algo distinto mediante una conexión arbitraria o cultural con él (por ejemplo, rojo para el peligro). *Véase* **semiótica.**

■ **índice de exposición** Número que un fabricante asigna a una determinada película virgen para indicar su sensibilidad, es decir, su velocidad y su latitud. Estos números son necesarios para determinar las exposiciones con un exposímetro. Generalmente las películas tienen dos números de índice, uno para luz-día y otro para iluminación de tungsteno. *Véase* **ASA estándar** *y* **DIN estándar.**

■ **índice de rendimiento cromático (CRI)** Medida numérica del 0 al 100 para el cambio en el color de un objeto cuando lo ilumina una fuente de luz determinada; el cambio se mide en comparación con un estándar establecido para ese color a la misma temperatura de color. Una medida aceptable para la representación de los objetos en sus colores naturales con fines fotográficos estaría entre 90 y 100, representando esta última cifra la luz-día normal y la iluminación incandescente.

■ ***Indies*** Abreviatura coloquial para las compañías de producción o distribución independientes, en oposición a las *majors* o grandes compañías cinematográficas de Hollywood. *Véase* **película independiente** *y* **producción independiente.**

■ **Industrial Light and Magic (ILM)** Compañía de efectos especiales creada por George Lucas en 1975 para *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977). La organización la dirigió en primer lugar John Dykstra, bajo cuya supervisión construyó el Dykstraflex, un sofisticado sistema de control del movimiento que se convirtió en el modelo para los futuros sistemas del mismo tipo. La ILM ha seguido siendo una de las compañías de efectos especiales más importantes de la industria, realizando su magia para el resto de las películas de *La guerra de las galaxias*. La compañía ha sido pionera, especialmente, en la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al cine con películas como *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg. *Véase* **animación por ordenador, control del movimiento** *y* **efectos especiales.**

■ **inexpresivo** Rasgos faciales de un intérprete que no muestra el más mínimo sentimiento o emoción. El rostro inexpresivo de Buster Keaton era su sello personal en las películas de la época muda.

■ **infinito** El significado normal del término es «espacio o tiempo ilimitado e inconmensurable». En fotografía, el término tiene dos significados fundamentales: (1) distancia lo suficientemente lejana a la cámara para que los rayos de luz reflejados desde cualquier punto de esa área sean prácticamente paralelos al objetivo y no parezca haber un límite definido para la profundidad de campo; cuando la cámara se enfoca al infinito, todos los puntos de la escena en el campo de acción tienen un círculo de confusión satisfactorio para la reproducción de la imagen en el plano focal; (2) punto de ajuste en la escala de enfoque de la cámara por el que todos los puntos lejanos producirán círculos de confusión satisfactorios para la reproducción de la imagen en el plano focal.

■ **infinito de gamma** El máximo contraste que es capaz de ofrecer una emulsión de película cinematográfica.

■ ***informational film, industrial film, instructional film, skill film, nuts-and-bolts film*** En inglés, película de no ficción que tiene el propósito de proporcionar información sobre un determinado tema a un público, con fines de instrucción y formación. Estas películas se ocupan de presentar información objetiva de una forma directa e inmediata, a diferencia de muchos documentales, que intentan convencer a su público, tanto intelectual como emocionalmente, para que éste adopte cierto punto de vista. Por lo demás, suele tratarse de filmes de corta duración,

que muestran de una forma metódica cómo realizar una tarea determinada o cómo aprender alguna técnica de trabajo. *Véase* **documental, película de instrucción, película de no ficción** *y* **película industrial.**

■ **informe diario de producción** Sumario completo del trabajo realizado durante el día de rodaje, generalmente anotado por el ayudante del director y el jefe de producción. Este informe ofrece detalles relativos a todas las tomas, el personal y el equipo utilizados, la película y las bandas de sonido empleadas, la comida que se ha consumido y la duración de todas las actividades. El informe diario de producción permite al productor y a los ejecutivos de los estudios seguir el progreso de la producción.

■ **infrailuminado** Cualquier decorado o localización cuya iluminación es tan deficiente que toda la imagen o partes de ella son indistintas o no tienen suficientes detalles. *Véase* **sobreiluminar.**

■ **infrarrojos, rayos infrarrojos, radiación infrarroja** Rayos invisibles que se encuentran más allá de los rayos visibles del espectro luminoso, que son más largos y tienen un potente efecto calorífico.

■ **ingeniero de sonido** (1) Técnico especializado que trabaja en un estudio de grabación y que ayuda en las labores de grabación, doblaje y mezcla del sonido. *Véase* **doblaje** *y* **mezcla.** (2) Persona que maneja el panel de mezclas durante el rodaje. *Véase* **mezclador** (2).

■ **ingenua** (1) Papel de una joven inocente, inexperta y atractiva, normalmente de una edad entre poco menos y poco más de veinte años, en una obra de teatro o película. (2) Actriz que interpreta este tipo de papeles. *Véase* **galán joven.**

■ **ingreso bruto de distribución** Porcentaje del dinero ingresado en taquilla que ha de pagarse al distribuidor. El resto del dinero se lo queda el exhibidor. *Véase* **distribución** *y* **exhibidor.**

■ **ingresos brutos, taquilla bruta, ingresos en taquilla** (1) Cantidad total de dinero obtenida por la exhibición de una película en las salas antes de deducir los gastos. *Véase* **ingresos netos.** (2) El primer término también se utiliza actualmente para referirse a las ganancias totales obtenidas por una película en todas las ventanas de explotación: distribución para salas de cine, televisión, vídeo, etcétera.

■ **ingresos netos** Cantidad de dinero que queda de los ingresos brutos tras haber deducido los costes del negativo, los gastos de distribución y las participaciones en los ingresos brutos. *Véase* **ingresos brutos** *y* **umbral de rentabilidad** .

■ ***inky dink, dinky ink, inky, dinky*** (1) Pequeña lámpara incandescente, de entre 100 y 250 vatios, utilizada frecuentemente para iluminar un área limitada. El término *inky* proviene de *incandescent* («incandescente»), mientras que *dinky* (en inglés coloquial, «diminuto») sugiere un tamaño pequeño. (2) El término *inky dink* a veces se usa específicamente para una lámpara incandescente abierta con una bombilla de 200 vatios. (3) El término *inky dink* también se usa a veces específicamente para designar una lámpara cerrada de este tipo con una bombilla de 100 vatios. (4) El término *dinky* se utiliza a veces para referirse a una unidad de iluminación incandescente cerrada con una bombilla de 100 vatios. (5) El término *inky* a veces se utiliza para referirse a una lámpara abierta de este tipo con una bombilla de 100 vatios y a veces para designar un *mini* o *midget* con lente y con una bombilla de 200 vatios. *Véase* **iluminación.**

■ ***input scanner*** *Véase* **escáner** *y* **escáner para película.**

■ ***insert car*** Vehículo equipado para llevar la cámara, los aparatos de iluminación y el generador y también para remolcar un vehículo que sea objeto del rodaje.

■ **inserto,** ***insert*** Plano de un objeto, que, o bien forma parte de una escena, o bien es ajeno pero relevante para ella, que se filma por separado y se inserta posteriormente en la escena durante el montaje. Un ejemplo de un objeto de la escena puede ser un reloj, supuestamente en la pared, que muestra la hora; un ejemplo de un objeto ajeno a la escena pero relevante para ella puede ser la esfera del reloj de una torre, supuestamente en algún otro lugar de la ciudad, que también marca la hora.

■ **inserto de intercalado externo elíptico** Inserto de intercalado externo que se utiliza fundamentalmente para distraer al público mientras se hace avanzar en el tiempo la acción principal. Cuando la atención del público se devuelve a la escena principal, esta «trampa» pasa desapercibida y la secuencia parece avanzar rápidamente.

■ **insonorizada** Cámara blindada de forma que hace poco ruido al funcionar y no interfiere con la grabación de sonido. La mayoría de cámaras de estudio que se utilizan para trabajar en platós de sonido están insonorizadas. *Véase* ***blimp.***

■ **instructor de interpretación** Persona que ayuda a un intérprete con su papel en la película. Puede estar contratado por la productora o trabajar por cuenta propia con el actor.

■ **intensidad** (1) Grado de iluminación en la imagen. (2) Nivel del volumen del sonido en la banda de sonido.

■ **intensidad luminosa** Cantidad de luz por segundo procedente de una fuente puntual emitida en un ángulo sólido (es decir, un ángulo formado en el vértice de un cono) y medida en candelas. *Véase* **candela.**

■ **intensificación** Proceso de aumentar la densidad y, por consiguiente, los detalles de una imagen, generalmente en el negativo, durante el procesado. *Véase* **procesado.**

■ **interactivo** Sistema en el que el espectador tiene cierta capacidad de elección y mantiene cierto control sobre la representación de imágenes en movimiento o palabras que le ofrece un medio o varios medios de transmisión de información. Originalmente, el término se aplicaba al vídeo, pero, en el vídeo interactivo, la naturaleza analógica de los medios hacía que la cantidad de alternativas y la flexibilidad fueran limitadas. Con los nuevos medios digitales, y la enorme cantidad de información que se puede almacenar con esta tecnología, la interactividad se ha convertido en una realidad mucho mayor para la instrucción industrial, la educación, y también para el entretenimiento. Debido al uso del ordenador, el monitor y el disco CD-ROM para almacenar y emitir tanto la imagen en movimiento como el sonido, actualmente se utiliza más el término «multimedia» que el de «interactivo». Además de la capacidad de involucrarse más cuando se juega con un ordenador, este sistema ofrece al espectador la posibilidad de involucrarse en la formación y la dirección de una narración y también la oportunidad de ser uno de los personajes. *Véase* **analógico** *y* **digital.**

■ **interaxial** Distancia entre los dos puntos de vista de un sujeto filmado mediante un procedimiento tridimensional (3-D). Por consiguiente, distancia entre los dos ejes de los objetivos en un sistema de doble cámara o dentro de un objetivo en un sistema de cámara única. Esta distancia representa aproximadamente la separación de 3,8 cm entre el ojo derecho y el izquierdo del espectador, que es en gran parte responsable de la percepción de la profundidad. *Véase* **convergencia** *y* **estereoscopia.**

■ **intercalador** Artista de animación que realiza los dibujos que rellenan la acción entre los dibujos principales realizados por el animador principal. Al proceso a veces se le denomina «intercalar posiciones». En la animación por ordenador, se utiliza el propio ordenador para que haga los intercalados.

■ **interduplicado** Término que a veces se refiere al negativo duplicado realizado a partir del máster positivo del negativo original. Los negativos duplicados son la fuente de las copias de distribución. *Véase* **contratipo.**

■ **interés intrínseco** Objeto o área de la imagen que atrae la atención del público aunque no forme parte del interés dominante. Un objeto de interés intrínseco puede atraer nuestra atención por adquirir importancia a partir de la acción principal (por ejemplo, una pistola sobre una mesa). Un área de interés intrínseco puede atraer nuestra atención debido a algún acontecimiento que está relacionado con la acción principal (por ejemplo, la súbita aparición de una tormenta). *Véase* **dominante** *y* **subsidiario.**

■ **interior (INT.)** Cualquier escena o decorado del interior de un edificio. El interior puede ser o bien un decorado construido en el estudio o bien el interior de un edificio real. Las escenas exteriores se denominan exteriores. *Véase* **exterior.**

■ **intermedio** Película, distinta de un negativo original, que es la fuente para las copias duplicadas; por ejemplo, un máster positivo (llamado interpositivo), un duplicado negativo realizado a partir de un máster positivo (llamado internegativo o interduplicado) y un duplicado negativo realizado a partir de una película de color reversible original (llamado internegativo). *Véase* **generación** *y* **positivado.**

■ **intermedio reversible** Duplicado realizado con película reversible que se corresponde con las imágenes del original y está destinado a ser una película intermedia en la realización de copias. Puede hacerse un negativo reversible para este fin, eliminando la etapa del máster positivo y manteniendo con ello una calidad de imagen relativamente alta. *Véase* **intermedio reversible de color.**

■ **intermedio reversible de color** Negativo duplicado de color hecho directamente a partir del negativo original mediante película reversible tricapa. Aunque este tipo de película debe copiarse ópticamente para conseguir una orientación perfecta,

la eliminación de la etapa de realización de un máster de color positivo hizo de este método un procedimiento atractivo para la producción de copias de distribución. Pero, debido a que los resultados se mostraron menos duraderos y a que los productos químicos resultaron ser contaminantes, el proceso se ha abandonado en gran medida. *Véase* **internegativo** *e* **IP/IN.**

■ **International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE)** Alianza de sindicatos que representan a varios oficios de cine, afiliada a la AFL-CIO. La alianza incluye más de 850 secciones locales tanto en los Estados Unidos como en Canadá. Tiene 20 sindicatos locales en Hollywood, incluyendo a los del personal de cámara, los de los eléctricos, montadores, modistas, maquinistas, pintores de decorados, supervisores de guion, maquilladores, técnicos de sonido, técnicos de laboratorio y animadores de dibujos. La IATSE negocia muchos de los convenios tipo con la industria cinematográfica para estas diversas secciones locales.

■ **International Creative Management (ICM)** *Véase* **agencia artística.**

■ **International Standards Organization (ISO)** Esta organización, que tiene su sede en París, es responsable de fijar estándares de medida. Ha dado sus iniciales, ISO, a un sistema de clasificación del índice de exposición de películas que incluye tanto las cifras ASA como las DIN. Esta organización ha sido fundamental para la definición de la terminología informática. Su afiliada en los Estados Unidos es el American National Standards Institute. *Véase* **American National Standars Institute, ASA estándar, DIN estándar** *e* **ISO estándar.**

■ **internegativo** (1) Negativo de color copiado directamente de un negativo original y utilizado para imprimir duplicados. *Véase* **intermedio reversible de color.** (2) Negativo realizado a partir de un máster positivo o de un interpositivo en la misma película virgen intermedia que se utiliza para tirar copias de distribución. También llamado interduplicado. (3) Duplicado negativo realizado a partir de una película reversible de color.

■ **interpolación por ordenador** En el campo de los gráficos por ordenador, técnica consistente en hacer que el propio ordenador cree todas las imágenes intercaladas a partir de los dibujos principales del animador. También llamada animación asistida por ordenador. *Véase* **animación** *y* **animación por ordenador.**

■ **interpositivo** Máster positivo en color realizado a partir del negativo original y utilizado para hacer duplicados negativos. Los negativos serán la fuente para las copias de distribución.

■ **intérprete destacado** Actor que interpreta un papel destacado. *Véase* **papel destacado.**

■ **intérprete infantil** Niño o niña que interpreta películas. Dos famosos intérpretes cinematográficos infantiles estadounidenses fueron Shirley Temple en los años treinta y Margaret O'Brien en los años cuarenta.

■ **interruptor de bucle** Interruptor que poseen algunas cámaras y proyectores para su parada automática cuando la película se atasca o se desenhebra.

■ **interruptor general** Conmutador general de un estudio que sirve para apagar todas las luces.

■ **intersincronizado** (1) Sistema por el que se hace que dos motores independientes funcionen sincrónicamente a exactamente la misma velocidad. (2) Sistema en el que la imagen y el sonido funcionan de forma independiente pero sincrónica. *Véase* **sincronización.**

■ **intertítulos** Palabras impresas insertadas en el cuerpo de la película, en lugar de colocarse al principio o al final. En las películas mudas, estos títulos ofrecían el diálogo o establecían el tiempo o el lugar. En las películas sonoras este tipo de títulos pueden establecer el tiempo o el lugar o simplemente dar información sobre hechos. *Véase* **título.**

■ **intervalo de contraste** Relación entre la parte más iluminada del decorado y la menos iluminada, normalmente la que existe entre la luz principal más las luces de relleno y la luz de relleno. El intervalo de 2:1, con una diferencia de un solo número de diafragma en la cámara, se considera el estándar, y ofrece una iluminación brillante y homogénea con suficiente modelado. *Véase* **iluminación.**

■ **intervalómetro** Dispositivo para medir los intervalos entre exposiciones y para manejar el obturador de la cámara, de manera que se puedan realizar filmaciones a intervalos, en las que se fotografían fotogramas individuales cada cierto tiempo. Este dispositivo a veces forma parte de las cámaras para animación con marionetas, en la que debe exponerse cada fotograma a intervalos definidos.

■ **intervalos encadenados** Serie de encadenados entre planos del mismo lugar que muestra el progreso de alguna acción, como la construcción de un edificio, o el paso del tiempo, quizás a través de los cambios de estación.

■ **intriga amorosa** Parte de una película que se ocupa del amor romántico.

■ **Introvision** Procedimiento de doble pantalla creado por Introvision, que se puede utilizar de forma segura y relativamente rápida en un estudio y que permite situar a los actores reales en medio de una acción y de unos decorados filmados en otro lugar. Aunque estas escenas no podrían conseguirse filmando toda la acción de forma simultánea en localizaciones, este procedimiento permite al director y al director de fotografía ver la escena final de una vez. Un proyector envía las imágenes de la placa del fondo o de las placas de la acción a un espejo o divisor de haz, situado a un ángulo de 45 grados respecto a la cámara, el cual refleja parte de la imagen o imágenes sobre una pequeña pantalla situada a un lado y parte sobre una pantalla más grande situada detrás de los actores y el decorado. La cámara filma a través del divisor de haz, situando a los actores y los elementos de atrezo en mitad del escenario o la acción proyectados.

■ ***inverse kinematics*** **(IK)** En animación por ordenador, tipo de sistema de encadenamiento automático que conecta grupos de objetos relacionados en movimiento. El ejemplo más obvio es un modelo del cuerpo humano al que se anima con el movimiento de una articulación, el cual automáticamente inicia una cadena de movimientos en las otras articulaciones.

■ **IP/IN** Proceso de hacer un interpositivo o máster positivo a partir del negativo original y un internegativo a partir del interpositivo que será la fuente para las copias de distribución.

■ **IPS** *Véase* **pulgadas por segundo.**

■ **iris, diafragma** Pieza circular hecha de láminas de metal solapadas unas sobre otras que se encuentra en el cañón del objetivo y que controla la cantidad de luz que llega a la película en la cámara. La pieza se llama iris debido a que funciona como el iris del ojo humano. Cuanto más luminosa sea el área, más se aumenta el número f, reduciendo la abertura –este proceso también aumenta el enfoque y la profundidad de campo–. El iris se controla mediante el anillo de números f: cuanto más alto sea el número f, más pequeña será la abertura. *Véase* **número f** *y* **número t.**

■ **ironía** Término especialmente popular en la Crítica Literaria que también es aplicable al estudio del cine. Todas las siguientes definiciones implican una incongruencia entre apariencia y realidad o entre lo que se pretende y lo que realmente sucede; todas ellas sugieren un juego entre contrarios y un sentido o un significado que trasciende lo inmediato, y todas ellas son aplicables para la producción tanto de efectos cómicos como de efectos serios. La ironía tiene los siguientes significados útiles para el estudio del cine: (1) lenguaje que dice una cosa pero que quiere decir otra; (2) situación dramática acerca de la cual el público tiene una información importante de la que se priva al personaje; (3) situación dramática en la que el público puede percibir significados o implicaciones en las palabras o acciones de un personaje, que el personaje desconoce; (4) conclusión de una trama o de parte de una trama en la que los acontecimientos resultan ser contrarios a lo esperado. También se utiliza el término «ironía dramática» para las últimas tres definiciones. El cine usa ironía tanto verbal como dramática, pero también puede crear (5) ironía visual cuando una imagen expresa un significado opuesto a lo que aparentemente significa –el verdadero significado puede emerger a partir de la colocación de la escena en el contexto más amplio de las otras escenas, a partir de su yuxtaposición con otra imagen o escena, o por cómo la imagen es socavada por la banda sonora (especialmente por la música).

■ **ironía dramática** (1) Ironía que procede del hecho de que el público posee mayor cantidad de información que los personajes y de que los escucha conversar y los ve actuar en completa ignorancia, a menudo en contra de lo que resultaría mejor para ellos. (2) Ironía que procede de una situación dramática en la que el héroe o la heroína actúan inconscientemente en contra de lo que resultaría mejor para ellos. La ironía normalmente se manifiesta en palabras que dicen una cosa y significan otra. Tanto en (1) como en (2), la ironía dramática surge cuando lo que sucede en la superficie oculta una realidad o una verdad que los personajes no pueden conocer. *Véase* **ironía.**

■ **irradiación** (1) Apariencia engrandecida que se le da a un objeto o persona iluminándola intensamente contra un fondo oscuro. (2) Difusión de la luz producida por los haluros de plata en la emul-

sión de la película cinematográfica. Esta difusión disminuye la calidad de la imagen, sobre todo en las emulsiones gruesas.

■ **ISO estándar, índice de exposición ISO, números ISO** Las iniciales ISO corresponden a International Standards Organization y se utilizan para dar el índice de exposición para determinadas películas de una manera determinada por esa organización. Los números ISO incluyen la clasificación ASA para la velocidad de película, que a veces se utiliza en los EE.UU. para la película cinematográfica, y la clasificación DIN utilizada en Europa. *Véase* **ASA estándar, DIN estándar** *e* **índice de exposición.**

■ **Iwerks Entertainment** Compañía, actualmente sociedad anónima, fundada en 1986 por Don Iwerks y Stan Kinsey para ofrecer grandes atracciones «multisensoriales» en centros de ocio ubicados en zonas especiales y en parques temáticos y de atracciones. Iwerks, con sede en Burbank, California, destaca por su proyección en 70 mm sobre una pantalla de bóveda, su sala de videodanza de 360 grados y sus paseos virtuales.

■ **izquierda de cámara** Lado izquierdo de la cámara desde la posición del operador y, por lo tanto, el lado izquierdo de la pantalla desde la posición del espectador.

J

■ ***jack*** Dispositivo de conexión para un circuito eléctrico con entradas para clavijas.

■ ***jacketed lamp*** Lámpara de tungsteno/halógeno con gas entre el tubo de cuarzo del filamento y el alojamiento externo de vidrio. El gas libera sales metálicas sobre el cuarzo debido a la oxidación, otorgando así mayor vida a la bombilla y permitiendo un mayor voltaje.

■ **jefe de atrezistas** *Véase* **atrezista.**

■ **jefe de atrezo** Persona responsable de obtener, alterar o construir elementos de atrezo y de asegurarse de que estén disponibles cuando sean necesarios durante una producción cinematográfica. Con frecuencia el jefe de atrezo está a cargo del departamento de atrezo.

■ **jefe de eléctricos** Individuo responsable de los eléctricos en una producción cinematográfica. Se encarga de suministrar, colocar, manejar y mantener las luces y la fuente de energía necesarias para la iluminación, tanto en el estudio como en localizaciones. El jefe de eléctricos recibe instrucciones del director de fotografía, al tiempo que tiene a varios eléctricos trabajando a sus órdenes.

■ **jefe de maquinistas** Jefe de los tramoyistas, responsable de los decorados, el atrezo y de diversas máquinas.

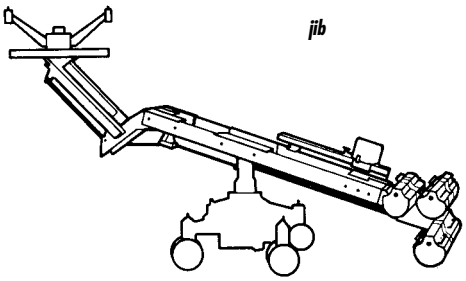
■ **jefe de producción** Persona encargada de las disposiciones empresariales diarias para el rodaje. Generalmente empieza haciendo un desglose para cada día de rodaje, calculando la forma más económica de emplear a los intérpretes, las localizaciones, los aparatos y las propiedades. El jefe de producción utiliza el desglose para encargar equipos técnicos y elementos de atrezo; para acordar el transporte, el alojamiento y las comidas y para contratar al personal adicional que sea necesario. A veces llamado jefe de unidad. *Véase* **jefe de unidad.**

■ **jefe de transporte, coordinador de transporte** Persona a cargo del departamento de transporte. *Véase* **departamento de transporte.**

■ **jefe de unidad** (1) Persona responsable de la gestión diaria de una compañía cinematográfica en localizaciones, por ejemplo, del transporte, del alojamiento, de la comida y del equipamiento. (2) Persona que trabaja a las órdenes del jefe de producción y está directamente implicado en la preparación del rodaje del día y en la contratación del alojamiento para el personal. (3) Jefe de producción. *Véase* **jefe de producción.**

■ **jefe de unidad de producción** *Véase* **jefe de producción.**

■ ***jib, jib arm*** Brazo proyectado de una *dolly* o grúa al que se acopla la cámara o la fuente de iluminación. Estos brazos pueden colocarse en varias posiciones y frecuentemente son capaces de efectuar giros completos de 360 grados.



jib

■ **jirafa** (1) Brazo telescópico largo y móvil diseñado para sostener en uno de sus extremos un micrófono por encima de los intérpretes, manteniéndolo fuera de campo. La jirafa puede moverse para cambiar la situación del micrófono incluso en el transcurso de una toma. En algunos tipos de jirafas, el micrófono puede extenderse, retirarse o redirigirse. En la de tipo carrito, un operador conduce el vehículo y maneja la jirafa, mientras el dispositivo rodante es empujado por uno o más miembros del equipo. La jirafa permite seguir los movimientos de los actores y obtener una grabación sincrónica del sonido de toda la escena. También llamada «pértiga» y «caña». (2) Soporte robusto y móvil para la cámara, acoplado a un vehículo, que puede moverse en vertical y en horizontal, permitiendo que el operador filme la escena desde diversas alturas, distancias y ángulos. (3) Pértiga larga y extensible que va sujeta a una plataforma y de la que pende un foco para iluminar un área concreta del decorado desde arriba. *Véase* **caña** *y* **grúa.**

■ **jirafa ariba, jirafa abajo** Movimiento vertical de la cámara o del micrófono sujetos a una jirafa.

■ **jirafa de iluminación** Barra larga sujeta a un soporte que se utiliza para suspender una luz sobre una determinada área de un decorado.

■ **jirafa telescópica** Jirafa de micrófono compuesta por dos tubos que se extienden o se pliegan juntos.

■ ***jitter*** En animación, parpadeo de los objetos causado por unos dibujos deficientes o por un manejo incorrecto de la cámara.

■ ***Journal of Film and Video*** Editada por la University Film and Video Association, esta publicación ofrece ensayos y artículos sobre Historia del Cine y de la Televisión y también sobre la producción independiente tanto en cine como en vídeo. La publicación está orientada a los profesores de Historia del Cine y de Producción Cinematográfica.

■ ***Journal of Popular Film and Television*** Publicación que centra su atención en el cine y la televisión comerciales desde la perspectiva de la cultura popular. La orientación de la publicación es tanto social como cultural.

■ **joven galán** (1) Papel de un hombre joven, normalmente de poco menos de veinte años de edad, en una obra de teatro o película. (2) Actor que interpreta este tipo de papeles. *Véase* **ingenua.**

■ ***joystick*** El término se aplica de forma muy general en el ámbito de la filmación de efectos especiales a cualquier mecanismo que permite programar o controlar manualmente la cámara. El término procede de la aerodinámica, en la que se aplica a la palanca de control de un avión, probablemente debido al placer *(joy)* que siente el piloto al controlar el avión.

■ ***joystick zoom control*** Control para un objetivo *zoom* conectado por un cable y manejado mediante un control de deslizamiento de pulgar que acerca o aleja el objetivo.

■ ***Jump Cut*** Editada cuatro veces al año en Berkeley, California, esta publicación ofrece artículos ideológicos sobre el cine, que se ocupan de temas como la política, el sexismo, la homosexualidad y lo étnico.

■ ***junior, junior spot*** Lámpara con una bombilla de 2.000 (o a veces de 1.000) vatios para iluminar un área limitada o a un intérprete concreto. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

K

■ **K** (1) Abreviatura para grados Kelvin. *Véase* **escala Kelvin.** (2) Abreviatura para 1.000 vatios; un kilovatio. Esta abreviatura se utiliza con mayor frecuencia que la de Kw en el ámbito de la cinematografía.

■ **Kalem** Productora pionera formada en 1905. El nombre de la compañía se basaba en las iniciales de sus fundadores, George Kleine, Samuel Long y Frank Marion. Iniciada con sólo 600 dólares, en 1909 Kalem ganaba 250.000 dólares al año con sus dos producciones por semana. La compañía goza de cierto renombre en la historia del cine porque su producción de un rollo de *Ben-Hur* de 1907, realizada sin respetar los derechos de autor, tuvo como consecuencia la resolución legal que exigía a los cineastas el uso del material protegido por los derechos de autor sólo con el debido consentimiento. Algunas de las mejores películas de Kalem, incluyendo *Ben-Hur*, se deben a la dirección de Sidney Olcott. Con el tiempo, la Kalem llegó a tener estudios en Los Ángeles, Nueva York, Jacksonville y Nueva Orleans, y también rodó varias películas en Irlanda. Kalem fue una de las fuerzas que estuvieron detrás de la formación de la Motion Picture Patents Company en 1908, pero, junto con las otras compañías, no pudo hacer frente al inevitable desafío de las independientes. Kalem hizo sólo un largometraje, *From the Manger to the Cross* (*Del pesebre a la cruz*, 1912), película de gran éxito que se rodó en Palestina y en Egipto y dirigió Olcott. La suerte le dio la espalda y la compañía pasó a ser parte de Vitagraph en 1916.

■ ***Kammerspielfilm*** La palabra significa «película de teatro de cámara» en alemán y describe un tipo de película muda realizada en Alemania en los años veinte que era al mismo tiempo un desarrollo a partir del teatro *Kammerspiel* de Max Reinhardt y una reacción a las películas expresionistas de la época. Estas obras son intimistas, naturalistas y psicológicas, con decorados tristes y oscuros. Un elemento clave es el escaso uso, y a veces la ausencia total, de intertítulos, que tiene como resultado una narración continua y una mayor impresión visual de lo normal, al tiempo que pone más énfasis en las expresiones faciales de los personajes y en su comportamiento. A veces este énfasis tiene como consecuencia escenas lentas y pesadas y sobreactuaciones, pero también es responsable de algunas imágenes de emoción humana profundamente conmovedoras. El ejemplo más destacado de este tipo de cine es *El último* (*Der Letzte Mann*, 1924), de Murnau. *Véase* **UFA.**

Kammerspielfilm *El último* (1924), de F. W. Murnau, incluye la imponente interpretación de Emil Jannings y una sugestiva y dramática técnica de cámara.

■ ***keg*** Foco de haz concentrado con una bombilla de entre 500 y 1.000 vatios que tiene la forma de un pequeño barril (*keg*, en inglés) de cerveza.

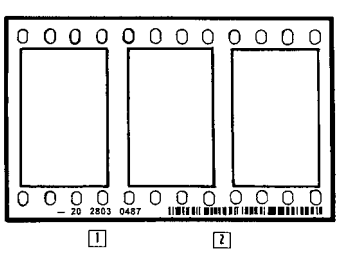
■ ***Kem*** Nombre de marca de una popular consola de montaje horizontal fabricada por Kem Elektronik Mechanik GMBH en Hamburgo, Alemania. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ ***key*** (1) Denominación empleada en el ámbito anglosajón para referirse a mercados específicos para la distribución cinematográfica: por ejemplo, ciudades grandes como Nueva York y Los Ángeles son *major keys*, ciudades de tamaño medio son *regular keys* y ciudades más pequeñas son *subkeys*. (2) En el ámbito de la composición electrónica de imágenes, combinar dos imágenes distintas. *Véase* ***chroma key.***

■ **key code** *Véase* **KeyKode.**

■ ***keying*** En inglés, los números de código secuenciales *(sequential key numbers)* para designar cómo ha de cortarse el negativo y seleccionar el negativo correspondiente para que el cortador de negativo realice el corte.

■ **KeyKode** Nuevo sistema, introducido por Kodak para su película en 1989, de impresión de números sobre la película, los cuales también se presentan codificados en forma de un código de barras legible por una máquina. El nuevo sistema utiliza 10 «números de código», en lugar de los nueve utilizados para los números de borde tradicionales, para disminuir las probabilidades de repetición en los rollos. Los números aparecen cada 24 perforaciones, en lugar de las tradicionales 64. El código de barras contiene información sobre los números de código, la película y el fabricante. El nuevo sistema KeyKode es más práctico para la transferencia de película cinematográfica a vídeo y a código digital, para el montaje en general y para el ajuste de continuidad del negativo teniendo como guía el copión montado o la lista de corte del negativo. *Véase* **números de borde.**



KeyKode
1. número de código (número de borde)
2. código de barras

■ **Keystone** Famosa productora de cine mudo, que produjo una gran cantidad de películas cómicas populares que incluyeron a algunas de las más grandes estrellas cómicas de Hollywood. En 1912, Adam Kessel y Charles O. Bauman, de la Mutual, financiaron a Mack Sennett, que había estado trabajando para la Biograph, para que organizara y dirigiera la Keystone Company, que produciría películas para que la Mutual las distribuyera. Sennett comenzó dirigiendo un rollo de dos comedias cortas por semana, pero el éxito hizo posible que una segunda unidad empezara a producir películas en 1913 y, en 1915, nueve unidades estaban haciendo comedias de uno y dos rollos. Entre los artistas cómicos que trabajaron para la Keystone estuvieron Charlie Chaplin, Chester Conklin, Fatty Arbuckle y Mack Swain. Después de que Keystone pasara a formar parte de Triangle en 1915, Buster Keaton, Wallace Beery y Ben Turpin también trabajaron para la compañía. Son de especial relevancia las 35 películas de la Keystone con Charlie Chaplin, sobre todo la película de seis rollos *El romance de Charlot* (*Tillie's Punctured Romance*, 1914), considerada como la primera comedia de largo metraje.

Las aproximadamente 500 comedias producidas por la Keystone bajo el mando de Sennett se recuerdan por recursos cómicos como las locas persecuciones y las batallas con pasteles y por figuras como los estrafalarios Keystone Kops y las Mack Sennett Bathing Beauties. Sennett desarrolló todo el potencial del cine como medio visual para la comedia. Sus comedias de *slapstick* son una huida a un mundo de fantasía visual en el que las leyes naturales parecen quedar en suspenso. Los interminables *gags* visuales, el ritmo rápido, las alocadas batallas, los personajes absurdos y ridículos, las acrobacias de figuras humanas que parecen mecánicas, las máquinas y objetos animados y los trucajes, contribuyen a crear un mundo que se parece al nuestro, pero que funciona según leyes más similares a las de nuestro mundo onírico, un mundo onírico, no obstante, libre de angustias y miedos. Algunas de sus películas se alejaron todavía más de la realidad mediante la parodia irreverente de obras de otros cineastas (por ejemplo, de D. W. Griffith).

Sennett abandonó la Keystone para irse a la Paramount en 1917. Aunque él todavía seguiría teniendo éxito en su carrera, su anterior productora no pudo sobrevivir a su pérdida, al igual que la compañía matriz de aquélla, Triangle, que no pudo sobrevivir a la pérdida de Thomas Ince, D. W. Griffith, Douglas Fairbanks, William Hart y otros, que también se fueron a la Paramount ese mismo año. En 1923, Keystone y Triangle habían dejado de existir. *Véase* **Triangle.**

■ **Keystone Kops** Grupo de agentes de policía ridículos, divertidos, torpes e incompetentes que formaron parte del mundo del *slapstick* de las películas de Keystone de Mack Sennett desde 1912. *Véase* **Keystone.**

■ ***kicker*** (1) Luz colocada detrás y a un lado del personaje que incide sobre él en un ángulo contrario al de la luz principal. (2) Iluminación de una lámpara de este tipo que destaca el perfil de un sujeto sin eliminar las sombras. *Véase* **contraluz** *e* **iluminación.**

■ **kilovatio (Kw, K)** Cantidad de electricidad que equivale a 1.000 vatios.

■ **Kinemacolor** Primer sistema comercial de película de color, desarrollado en 1906 por dos ingleses, Edward R. Turner y George Albert Smith, con el apoyo financiero de un americano, Charles Urban. Urban organizó las primeras demostraciones públicas del sistema en Inglaterra en 1908. Varias películas de corto metraje se hicieron y se estrenaron a través de la compañía de Urban, pero especialmente destacable fue el largometraje *The Durbar at Delhi* (*Recepción oficial en Delhi,* 1912), que apareció en Londres en 1912. En este procedimiento aditivo de dos colores, se exponían fotogramas alternos de película en blanco y negro a 32 fotogramas por segundo a la parte roja o verde de un filtro giratorio. La película revelada se proyectaba a través del mismo filtro a la misma velocidad.

■ **kinematófono** Máquina para crear efectos de sonido durante la exhibición de una película en la época del cine mudo.

■ **kinescopio** Aparato para la captación en película cinematográfica de material aparecido originalmente en un tubo de rayos catódicos. La imagen televisiva, bien en directo o bien reproducida a partir de una cinta de vídeo, aparece intensificada en un monitor, del cual se filma. En un sistema más moderno, es un haz de electrones el que queda impresionado directamente sobre la película cinematográfica. Para la transmisión del color, la imagen televisiva se descompone en tres separaciones para el rojo, el azul y el verde, que se combinan mediante espejos o prismas dicroicos sobre la película. Los 30 cuadros por segundo de la televisión se convierten a los 24 fotogramas por segundo para la película cinematográfica eliminando un fotograma de cada cinco –cortándolo y haciendo empalmes, saltándose esos cuadros en el positivado, o en la propia filmación–. El sonido generalmente se graba en una cinta aparte de forma simultánea a la filmación de la imagen. En un principio, el kinescopio se utilizó para grabar programas de televisión y para emisiones en diferido, pero finalmente fue sustituido para dichas funciones por la cinta de vídeo.

■ **kinestasis** Utilización de imágenes fijas en la realización de una película. Estas imágenes pueden ser fotografías, pinturas, dibujos, *collages*, o una serie de imágenes congeladas de una película. Este término se utiliza de manera variable para cualquiera de los siguientes usos de imágenes fijas que se dan en películas tanto experimentales como documentales: (1) aparición intermitente en la pantalla de cada imagen durante unos cuantos fotogramas cada vez, de manera que pasan rápidamente, ofreciendo una especie de visión rápida de un sujeto o creando algún tipo de efecto perceptivo; (2) movimiento de imágenes fijas debajo de la cámara para crear una sensación de movimiento; (3) panorámica de la propia cámara sobre la imagen o un acercamiento o alejamiento de la imagen mediante *zoom* (a las obras que utilizan fundamentalmente estas técnicas se les llama *slide-motion films*). Este término también se utiliza en ocasiones para (4) la aparición de una serie de imágenes fijas en cualquier película para crear una sensación de tiempo y lugar.

■ **kinetófono** (1) Combinación de máquina de visionado individual y de fonógrafo fabricada por la Edison Company a mediados de la década de los noventa del siglo XIX. La música y los efectos de sonido reproducidos a partir de un cilindro de cera no estaban sincronizados con la imagen. *Véase* **kinetógrafo.** (2) Combinación de proyector de película y de fonógrafo con altavoces desarrollada por la Edison Company para obtener imagen y sonido sincronizados, que se exhibió en 1910 y en 1913. El sistema sólo se utilizó brevemente, sin gran éxito, entre 1913 y 1916.

■ **kinetógrafo, kinetoscopio** El kinetógrafo era la cámara desarrollada en los laboratorios de Edison para hacer tiras cortas de película para la máquina de visionado individual llamada kinetoscopio. Estas máquinas fueron desarrolladas en gran parte por William Kennedy Laurie Dickson. El propio kinetógrafo parece haberle sido inspirado a Edison por la cámara cronofotográfica desarrollada por el francés Étienne Jules Marey. Parece que Edison y Dickson lograron un modelo básico de esta cámara en 1888, y en 1889 Dickson pudo formar una imagen sobre una pantalla con un sonido de acompañamiento (él llamó a la máquina kine-

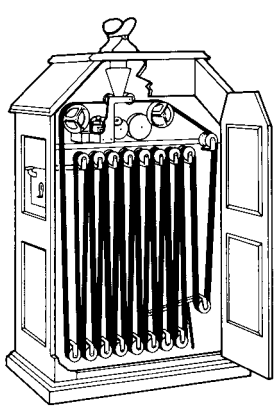
tofonógrafo). En un principio, Edison había pretendido que las imágenes de la película fueran un acompañamiento para el sonido de su fonógrafo. No obstante, la sincronización era difícil, y el fracaso del experimento dio fin, por un tiempo, a los intentos de unir sonido e imagen. Edison no estaba interesado en proyectar imágenes sobre una pantalla externa desde una sola máquina, ya que pensaba que sería más lucrativo que se necesitaran máquinas de visionado separadas para cada individuo. En 1889, la Eastman Company produjo una película virgen duradera que ayudó considerablemente a Dickson en el desarrollo del kinetógrafo y el kinetoscopio. Se hizo una demostración privada de estas máquinas en 1891, el mismo año en el que Edison solicitó las patentes nacionales de ambas. El kinetoscopio se exhibió públicamente en 1893. En 1894 se formó la Kinetoscope Company, y se abrieron 60 salones de máquinas de visionado individuales por todo el país. También se colocaron kinetoscopios en lugares tan diversos como hoteles, grandes almacenes, tabernas y salones fonográficos.

En 1893, Dickson hizo que se construyera un estudio para el kinetógrafo en West Orange, Nueva Jersey, junto a los laboratorios de Edison, donde él hacía tiras de película para el kinetoscopio. La pequeña estructura se llamaba Black Maria porque estaba cubierta en parte por papel alquitranado (*véase* **Black Maria**). Las películas, de corta duración y carentes de montaje, presentaban motivos tan diversos como intérpretes de vodevil y de circo, animales adiestrados para hacer monerías y trabajadores. Una de las más populares de estas primeras películas fue *Fred Ott's Sneeze* (*El estornudo de Fred Ott*, 1894). Edison también había desarrollado y distribuido un kinetófono, una combinación de la máquina de visionado individual y del fonógrafo, pero con un acompañamiento musical y efectos de sonido no sincrónicos para las imágenes (el nombre también fue utilizado para un breve experimento con una imagen proyectada y sonido sincrónico de 1910 a 1916). En 1985, quedó claro que las imágenes proyectadas sobre una pantalla serían la corriente del futuro, y Edison se vio obligado a moverse en esa dirección con el vitascopio, un proyector que en realidad fue desarrollado por otros. A final del siglo, las máquinas de visionado individual estaban fuera de juego.

El kinetógrafo, a pesar de ser grande y poco manejable, tenía varias características que pasarían a ser estándar en cámaras posteriores, a saber, la película de 35 mm con cuatro perforaciones a los lados de cada fotograma y el mecanismo de ruedas dentadas que enganchaba las perforaciones para mover la película. La cámara utilizaba un mecanismo intermitente para exponer los fotogramas individuales, y la película pasaba por la abertura en un movimiento horizontal a la alta velocidad de aproximadamente 40 fotogramas por segundo (se han afirmado cantidades entre 38 y 48). La cantidad de película estaba limitada a unos 15 metros debido a que ésta era exactamente la longitud que podían abarcar las hileras de bobinas del kinetoscopio, que formaban una banda continua.

El kinetoscopio era una caja de unos 120 cm de altura, con un ocular en su parte superior. La película se movía por las bobinas y era arrastrada por las ruedas dentadas por medio de dos tambores, uno en cada lado de lo alto de la máquina. Un motor eléctrico hacía girar uno de los tambores para mover la película continuamente. La película pasaba bajo el ocular, iluminada desde abajo por una luz y aumentada desde arriba por una lente. El efecto intermitente para el visionado de las imágenes se conseguía mediante un obturador giratorio encajado, también encima de la película, que giraba una vez por cada fotograma. Algunas veces los clientes pagaban por adelantado para que se hicieran funcionar las máquinas, pero normalmente la gente insertaba monedas de cinco centavos en las ranuras de las propias máquinas individuales para ver cada película. *Véase* **cronofotografías, Edison Company** *y* **Mutograph.**

kinetoscopio



■ ***Kino-Pravda*** *Véase* **Cine-Ojo.**

■ ***Kinothek*** Colección de partituras musicales editadas por Giuseppe Becce y publicadas en 1914 para que sirvieran de acompañamiento musical a películas mudas. El título es una forma abreviada de *Kinobibliothek*, que significa «biblioteca de

cine». Gran parte de la música catalogada es obra de numerosos compositores, pero el propio Becce compuso algunas de las piezas. La colección se convirtió en la fuente de música más popular durante la última década del cine mudo.

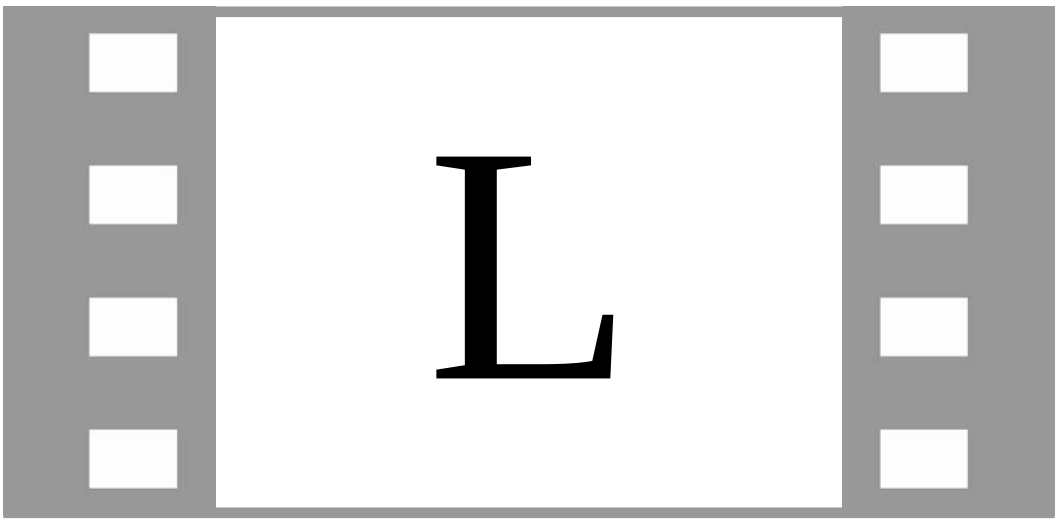
■ ***kitsch*** *Véase* ***camp.***

■ ***klieg, kliegl,*** **luz kliegl** Nombre de una serie de potentes luces de arco de carbón que fabricaron en una época los Kliegl Brothers. La luz de reflector que se veía moviéndose por el cielo en un glamouroso estreno de una película de Hollywood se llamaba genéricamente luz *klieg.*

■ **KMCD Syndicate** *Véase* **Biograph.**

■ **Kodak Vision film** *Véase* **Eastman Color.**

■ **Kodalith** Lámina de película de alto contraste utilizada en fotografías de efectos especiales y para superponer textos sobre acción real.



■ **laboratorio** Lugar en el que se revela y se positiva la película en diversas etapas de la producción cinematográfica, y donde se consiguen varios efectos, se combinan banda de sonido e imagen, y se producen las copias de distribución. Los laboratorios cinematográficos modernos son centros extremadamente eficientes y automatizados para la producción tecnológica de la imagen y el sonido cinematográficos. El laboratorio entra en juego por primera vez en la realización de una película cuando convierte la película expuesta en el día de rodaje en el copión que se examinará a la mañana siguiente. La película expuesta pasa a través de una máquina de revelado en la que el haluro de plata de la emulsión expuesta se convierte, por medio de ciertos productos químicos, en partículas negras de plata que forman la imagen negativa. En el caso de la película de color, los productos químicos también reaccionan a los copuladores que hay en la emulsión para crear tintes que forman una imagen en color del sujeto. La imagen se estabiliza o se «fija» cuando se eliminan los haluros de plata no expuestos mediante un baño químico y, en el caso de la película de color, cuando las partículas negras de plata son sometidas al baño de blanqueo y disueltas, dejando los tintes de color. El lavado elimina los subproductos químicos, y el secado elimina la humedad de la película al final del procesado. El negativo resultante se «desglosa», y las tomas marcadas con un círculo, especificadas en el parte de cámara que el estudio ha enviado junto con la película, se seleccionan para su positivado. Las escenas que se han de positivar se unen en el orden solicitado en el parte de cámara, y el negativo se introduce en una máquina de copiado junto con película virgen para realizar el copión. Ambas películas pasan de forma continua y en contacto por una abertura en la que una luz forma una imagen latente a partir del negativo sobre la película virgen. En los Estados Unidos, el copión se hace normalmente a una sola luz, y se dejan las operaciones sobre las cualidades de la imagen para una fase posterior. Después, el positivo se revela de manera muy similar a la del negativo (un *dry lab* hace copias, pero no procesa películas). Los laboratorios también facilitan copiones en vídeo en lugar de, o junto con, el copión en película cinematográfica, normalmente haciendo una transferencia mediante un telecine. También se facilitan los copiones de sonido, transfiriendo el sonido grabado de la cinta magnética o digital a película magnética. Una segunda área del trabajo que realiza el laboratorio la constituye la creación de transiciones y efectos especiales, por ejemplo, fundidos, encadenados, cortinillas, imagen congelada, primeros planos, dobles exposiciones, imágenes de pantalla partida, así como la copia conjunta de distintos elementos de la imagen para formar una sola imagen mediante diversos procedimientos de máscara. Aunque tradicionalmente se han realizado mediante una positivadora óptica, actualmente muchos de estos efectos se realizan digitalmente: primero, transfiriendo la película a un código digital mediante un escáner para película; segundo, creando estos efectos mediante el procesado y la manipulación de la imagen y tercero, volviendo a transferir las imágenes a película cinematográfica mediante una grabadora para película.

Muchos laboratorios también están equipados para transferir las imágenes, bien a cinta de vídeo para su edición *off-line* o bien digitalmente a un sistema informático para realizar una edición no lineal. Cuando el montador ha ensamblado el copión montado definitivo o envía al laboratorio una lista de corte del negativo generada mediante la edición en vídeo o digital, el cortador del negativo ensambla el negativo original en conformidad con esa guía. (Está cerca el momento en el que toda la película editada digitalmente se transferirá directamente a película cinematográfica.) El laboratorio también hace un negativo óptico de sonido a partir de la mezcla magnética definitiva, a partir de la mezcla definitiva grabada digitalmente, o de ambas. El importante procedimiento de laboratorio llamado etalonaje altera la densidad y los valores del color de cada plano o escena para lograr coherencia, equilibrio o algún efecto deseado durante la realización de la primera copia o copia cero, que normalmente es una copia combinada con la imagen y el sonido. Primero se introduce el negativo montado en el analizador de color de vídeo y el etalonador utiliza la imagen positiva resultante para ajustar las luces de copiado para cada escena. El director y el director de fotografía examinan la copia cero producida mediante este proceso; puede que se hagan varias primeras copias hasta conseguir una copia satisfactoria. El último paso del laboratorio es la realización de las copias de distribución. Para la distribución a gran escala, generalmente éstas se hacen a partir de negativos duplicados (es decir, de internegativos) que, a su vez, se han tirado a partir de varios interpositivos. Los negativos duplicados garantizan la seguridad del negativo original y permiten que se realicen copias de distribución en varias máquinas de distintos laboratorios. El copiado de alta velocidad y a gran escala puede situarse en el rango de los 600 metros por minuto y el revelado del mismo tipo aproximadamente al ritmo de unos 210 metros por minuto. Hasta 1.000 copias de distribución pueden hacerse a partir del internegativo. El laboratorio también puede hacer copias en anchos de película distintos, generalmente a partir de negativos duplicados obtenidos mediante positivado óptico. *Véase* **escáner para película, grabadora para película, montaje, positivadora** *y* **procesado.**

■ **lacrimógena** Cualquier película, obra de teatro u obra literaria con una gran dosis de patetismo y sufrimiento que trata de suscitar una respuesta emocional y sentida en el público; por ejemplo, *Amarga victoria* (*Dark Victory*, 1939), dirigida por Edmund Goulding, en la que Bette Davis interpreta a una joven millonaria que se muere de un tumor cerebral.

■ **ladear** Sesgar la cámara para filmar un plano de ángulo holandés. *Véase* **ángulo holandés.**

■ ***lambert*** Unidad de medida de la intensidad luminosa que equivale a la luminancia de una superficie perfectamente difusora que refleja un lumen de luz por cm^2. *Véase* **lumen.**

■ ***lambert*-pie** Medida no métrica del brillo reflejado por una superficie clara como una pantalla de cine. La medida de una pantalla de cine variará, naturalmente, según la posición desde la que uno la contemple, pero el centro de la pantalla debería registrar unos 15 *lambert*-pies en el tercio trasero de la sala con un buen proyector de 35 mm. Un *lambert*-pie equivale a un lumen por pie cuadrado (9,29 cm^2).

■ **lámpara** Dispositivo que proporciona una fuente de iluminación individual. Las lámparas incandescentes emiten luz cuando un filamento, encerrado en una funda de cristal sellada que contiene un gas inerte como el nitrógeno, se calienta mediante una corriente eléctrica. En la realización de películas se prefieren las lámparas de tungsteno/halógeno a las lámparas incandescentes normales. En las primeras, un filamento de tungsteno envuelto por un gas halógeno arde a una temperatura mucho más elevada que el filamento de la lámpara normal. Las lámparas de tungsteno/halógeno, aunque son más caras, no se ennegrecen y por ello arden a una temperatura constante y emiten una luz constante. Las lámparas de arco voltaico de carbones se utilizan cuando se necesita una gran cantidad de luz procedente de una sola fuente. Esta lámpara no incandescente crea luz cuando se hace pasar una corriente eléctrica entre dos electrodos de carbón. Este tipo de lámparas son pesadas, de difícil manejo, y los electrodos se funden en poco tiempo; no obstante, son especialmente útiles para crear grandes cantidades de luz para el rodaje en color. El último tipo de luz para la producción cinematográfica es la lámpara de descarga de gas HMI, que ofrece tanto compactibilidad como un alto grado de iluminación a partir de una pequeña cantidad de energía. Para los proyectores de salas de exhibición comerciales, generalmente se utilizaban lámparas de arco voltaico de carbones para proyectar la imagen sobre la pantalla, aunque ahora se emplean lámparas de arco de xenón en la mayoría de las salas. *Véase* **iluminación.**

■ **lámpara DCI** Lámpara de arco de descarga de haluros metálicos que funciona con corriente continua (DC) y está siendo estudiada para su posible uso como fuente de iluminación para el cine. Si-

milares a las lámparas HMI, estas luminarias muestran cierta ventaja al funcionar con corriente continua: su tamaño es más reducido, funcionan con un balasto más sencillo, están exentas de parpadeo y son silenciosas. Hasta ahora se han producido este tipo de bombillas con baja potencia en vatios (120-1.200). *Véase* **HMI.**

■ **lámpara de doble borne** Lámpara de estudio con dos pequeños salientes en su parte baja que encajan en dos agujeros de un receptáculo. Una vez introducidos los salientes en los agujeros, la lámpara se fija mediante un ligero giro.

■ **lámpara de halógeno** *Véase* **bombilla de tungsteno/halógeno.**

■ **lámpara de vapor de mercurio** Tipo tubular de bombilla utilizada en los primeros tiempos del cine. Este tipo de lámpara era apropiada para la película virgen ortocromática debido a que era fuerte en el área azul-verde del espectro y débil en el área roja. Se utilizaban varios de estos tubos en una sola unidad, aunque su luz no podía controlarse o dirigirse fácilmente. *Véase* **iluminación.**

■ **lámpara de xenón** Lámpara de descarga de alta intensidad que emplea un arco entre dos electrodos de tungsteno, todo ello cubierto por una envoltura que contiene gas inerte xenón. Este tipo de lámparas ha reemplazado a los arcos de carbono en la mayoría de proyectores profesionales. Dada la intensidad de su luz y el carácter estrecho y circular de su haz, las lámparas de xenón se utilizan a veces para imitar la luz del día o la luz de un reflector. *Véase* **proyector.**

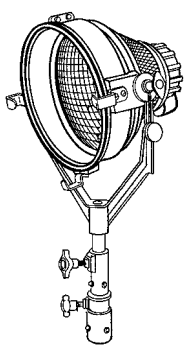
■ **«lámpara excitadora»** En los proyectores, pequeña bombilla que emite un haz de luz sobre la banda de sonido óptica. La luz, que es modulada bien por el área variable o bien por la densidad de la banda de sonido, hace que una célula fotoeléctrica produzca el voltaje que se transforma en sonido. *Véase* **proyector** *y* **sonido óptico.**

■ **lámpara FAY** Fuente de iluminación de haz cerrado de 650 vatios similar a la lámpara PAR y a menudo parte de un módulo de dos, cuatro, seis o nueve lámparas para crear una iluminación general y uniforme para iluminación diurna o en exteriores. *Véase* **lámpara FCX.**

■ **lámpara FCX, globo FCX** Fuente de iluminación que es básicamente la misma que la FAY, pero equilibrada para el rodaje en interiores. *Véase* **lámpara FAY.**

■ **lámpara incandescente** Fuente de iluminación que emite luz al resplandecer debido a un calor intenso provocado por la electricidad. Hubo un tiempo en el cine en que se utilizaron bombillas con filamentos de tungsteno, pero éstas tenían que desecharse cuando sus paredes se ennegrecían debido a los depósitos del tungsteno evaporado. Posteriormente se hicieron populares las bombillas con una pequeña cantidad de halógeno. El halógeno se combina con el tungsteno depositado en las paredes de la bombilla, formando un haluro de tungsteno que se descompone sobre el filamento, haciendo que el tungsteno regrese a su origen. Aunque este tipo de bombillas son más caras, ofrecen un periodo más largo de luz con una pérdida mínima de iluminación. También son más pequeñas, más duraderas y más fáciles de usar.

■ **lámpara PAR** Foco de haz concentrado sellado que utiliza un reflector parabólico para producir bien un haz estrecho, o bien un haz amplio. El término «PAR» se atribuye bien a la forma parabólica de la lámpara, o bien a las iniciales de «reflector parabólico aluminizado». A veces se le llama *birdseye* en honor a su inventor, Clarence Birdseye.



lámpara PAR

■ **lámpara reflectora** Lámpara con un reflector interno. Tanto los focos de haz concentrado como los *floods* de diversos tamaños disponen de estos reflectores curvados y metálicos para reducir la dispersión de la luz y redirigir e intensificar la iluminación de la lámpara hacia adelante. *Véase* **iluminación.**

■ **lámparas de arco voltaico de carbones** Fuentes luminosas de alta intensidad y bajo voltaje que se emplean en el rodaje de películas. Una corriente eléctrica que pasa entre dos varillas de carbón ilumina de una manera nítida los objetos y respeta fielmente los colores. A pesar del ruido que producen y de su vida relativamente corta, estas lámparas fueron en su época las más utilizadas en el rodaje de películas, y todavía hoy continúan resultando útiles

cuando se requiere de una gran cantidad de luz emitida por una única fuente. Las lámparas de arco voltaico de carbones se usan a menudo como focos de haz concentrado y se fabrican en modelos de 65, 110, 150 y 250 amperios. *Véase* **iluminación.**

■ **lámparas sobrevoltadas** Lámparas utilizadas con un voltaje superior al normal para su tipo de filamento con el fin de conseguir mayor intensidad lumínica y temperatura de color, una práctica que tiene como consecuencia, no obstante, la reducción de su longevidad. Las lámparas ligeras de este tipo son útiles para rodar en localizaciones, y pueden utilizarse de esta manera focos estándar que son parte de un decorado de interior para conseguir mayor intensidad lumínica que la normal.

■ **lápiz digital, lápiz eléctrico** Dispositivo para trazar imágenes en un tablero digital de forma que puedan almacenarse digitalmente en un sistema informático. En un dispositivo, el lápiz pasa sobre un tablero electrónico y crea señales alterando un campo magnético. Se introducen los puntos clave de un dibujo o fotografía en el ordenador, que impone entonces las líneas que los conectan. El lápiz digital también puede utilizarse para transmitir la información referente a la forma de un objeto tridimensional. *Véase* **ratón** *y* **tablero digital.**

■ **lápiz graso** Lápiz graso utilizado en el montaje para señalar instrucciones en el copión montado.

■ **lápiz óptico** Estilete sensible a la luz que interactúa con las imágenes o palabras que va creando o que ya han sido puestas en una pantalla de tubo de rayos catódicos. En ambos casos, los resultados se vuelven a enviar digitalmente al ordenador y se almacenan. *Véase* **digital** *y* **lápiz digital.**

■ **largometraje** Aunque el término *feature* que aparece en la expresión inglesa *feature film*, «largometraje», se derivaba, en los días del cine mudo, de películas que presentaban de forma destacada *(featured)* ciertas estrellas, historias o acción, con el tiempo pasó a significar obras que eran las atracciones más importantes o destacadas en las exhibiciones de una serie de películas. Estas películas eran atracciones destacadas debido a su mayor longitud de cinco rollos o más, durando cada uno de los rollos unos 14 minutos. En los días de los programas dobles de películas sonoras, la película destacada *(feature film)* generalmente era una producción de serie A, con un presupuesto más elevado, intérpretes más conocidos, y mayor duración que la segunda película. Hoy día el término *feature film* se aplica a cualquier largometraje de ficción que se proyecta en una sala comercial. Estas películas pueden durar desde 90 minutos hasta 2 horas, aunque no son infrecuentes películas más largas.

En los primeros días de la industria cinematográfica, la resistencia a hacer largometrajes que tenían las organizaciones de la Motion Picture Patents Company fue una de las razones para la desaparición final de éstas. Aunque en ocasiones se hacían películas más largas en Norteamérica, la iniciativa de la producción de estas películas vino de Italia y Francia. La película italiana de cinco rollos *L'inferno de Dante* (*El infierno de Dante,* 1911) fue realizada en 1911, el mismo año que *Quo Vadis* (1911), de nueve rollos y que resultó un gran éxito. Un año después, aparecieron dos producciones italianas de largo metraje de *Gli ultimi giorni di Pompeii* (*Los últimos días de Pompeya,* 1912). Al año siguiente, en Francia, la compañía Film d'Art produjo una versión de ocho rollos de *Germinal* (1913) y una versión de doce rollos de *Les miseràbles* (*Los miserables,* 1913). En América, Adolph Zuckor, después de distribuir con éxito la producción de cuatro rollos de Film d'Art de *Les Amours de la reine Élisabeth* (*Los amores de la reina Élisabeth,* 1912), protagonizada por Sarah Bernhardt, organizó su Famous Players in Famous Plays Company en 1912 y comenzó a hacer largometrajes. También importante fue la creación de la Jesse L. Lasky Feature Play Company y su producción de la película de seis rollos *The Squaw Man* (*Casado con una mujer piel roja,* 1914), dirigida por Cecil B. DeMille. El crecimiento del largometraje y de los independientes fue rápido: se calcula que en 1917 se hicieron cerca de 700 largometrajes y 850 el año siguiente. En este momento el espectáculo de cine normal en todo el país consistía en un largometraje precedido por uno o más cortometrajes. El programa doble se puso de moda durante los años de la Depresión y en los cuarenta, pero los costes en alza de la producción cinematográfica, así como el fin de la contratación en bloque y de la propiedad de los cines por parte de los grandes estudios acabaron con esta práctica a comienzos de los años cincuenta. Hoy día la práctica es exhibir un largometraje principal sin un segundo largometraje ni un cortometraje. *Véase* **película de serie B** *y* **programa doble.**

■ **láser** La palabra procede de las iniciales de *light amplification by stimulated emission of radiation* («amplificación de la luz mediante emisión estimulada de radiación»), y hace referencia a un dispositivo que amplifica y concentra las ondas de luz para producir un intenso haz de luz (un haz láser) que está dentro del espectro visible o cerca de él. A veces se utilizan efectos de láser para películas de género fantástico con ayuda de una mesa de

animación y un ordenador: el láser se genera, se filma, se almacena y se inserta en la película mediante composición. *Véase* **disco láser** *y* **holografía.**

■ ***laserdisc, laser videodisc*** *Véase* **disco láser.**

■ **lata** Contenedor circular de plástico o de metal en el que se almacena la película.

■ **latensificación** Procedimiento por el que una imagen latente no revelada, generalmente en película subexpuesta, recibe una iluminación de baja intensidad durante un largo periodo de tiempo para aumentar la densidad de la imagen.

■ **Laterna Magika** Combinación de acción real y espectáculo cinematográfico desarrollada en Checoslovaquia para la Feria Mundial de 1958 de Bruselas y posteriormente representada en Europa y en los EE.UU. Este entretenimiento de fusión de medios de expresión incluía música y actores en directo integrados con película, diapositivas y música pregrabada.

■ **latido** Movimiento de la imagen en pantalla en el que ésta aparece intermitentemente enfocada y desenfocada, generalmente debido a que la ventanilla del proyector no está firme, haciendo que la película se combe. *Véase* **fluctuación** (1) *y* **oscilación vertical.**

■ **latitud** (1) Rango de exposición para una película que permite la formación de una imagen satisfactoria. (2) Rango de tiempo en el revelado que permite la formación de una imagen satisfactoria. (3) Rango de luz, desde las zonas iluminadas a las zonas oscuras, que una determinada emulsión cinematográfica puede registrar.

■ **latitud de exposición** Rango dentro del cual se puede exponer una película y seguir logrando una imagen satisfactoria.

■ **lavado** (1) Cualquiera de una serie de breves fases del procesado de película en la que los productos químicos que se acaban de utilizar se eliminan para que no contaminen a los productos químicos que se utilizarán en la siguiente etapa. (2) Fase del procesado en la que la película ya revelada y fijada se somete a una cascada de agua para eliminar de ella toda la solución de fijado y todos los subproductos que queden en ella. *Véase* **procesado.**

■ ***lavender*** Máster positivo, copiado a partir del negativo original, que se utiliza fundamentalmente para hacer negativos duplicados. En los años treinta estas copias realmente tenían una apariencia azul lavanda (*lavender*, en inglés) debido al tinte del soporte sobre el que se aplicaba la emulsión (este tinte impedía el halo). Aunque actualmente se hacen máster positivos de grano fino sin soporte tintado, en ocasiones a este tipo de película se le sigue denominando *lavender*.

■ ***law-and-order film*** Modo de referirse en el ámbito anglosajón a un tipo de películas que enfatiza el triunfo de la ley sobre el crimen, o, cuando la ley parece incapacitada, la victoria del bien sobre el mal. Estas películas, que generalmente aparecen en periodos que parecen tener una cantidad inusual de crimen y violencia, aplacan el miedo del público a estos actos ilegales y amenazadores. Películas como *Contra el imperio del crimen* (*G-Men*, 1935) y *Bullets or Ballots* (*Balas o votos*, 1936), ambas dirigidas por William Keighley, fueron sensibles tanto a su época como a la intranquilidad pública generada por la glorificación de los gángsteres en las películas del periodo. En años más recientes se han podido ver películas como *Harry el Sucio* (*Dirty Harry*, 1971), dirigida por Don Siegel, y *El justiciero de la ciudad* (*Death Wish*, 1971), dirigida por Michael Winner, en las que un sistema legal aparentemente liberal e ineficaz alienaba a los individuos obligándoles a luchar contra el crimen a su manera. La última tendencia de este tipo de películas ha sido la película de ley y orden de colegas, en la que dos personajes aparentemente diferentes se unen, con una gran cantidad de humor y violencia, para combatir la corrupción (aun cuando ellos mismos sean un poco corruptos). Es el caso, por ejemplo, de *Arma Letal* (*Lethal Weapon*, 1987), de Richard Donner.

■ ***lay, lay-in*** Ensamblar una banda de sonido de manera que se ajuste correctamente a las imágenes de la película.

■ ***laydown*** (1) Transferir el sonido de cintas de audio a película magnética y alinearlo con la ordenación secuencial de las imágenes del copión montado (por ejemplo, para añadir efectos de sonido). (2) Transferir el sonido a una única cinta de audio multipista para adornar la banda de sonido. *Véase* **adornar.**

■ ***lead*** (1) Componer un plano de manera que haya espacio por delante de un sujeto en movimiento para impedir que el público sienta que el sujeto chocará con algún objeto que está fuera de campo. Al sujeto generalmente se le mantiene alejado del centro. (2) Componer un plano de manera que haya espacio por delante de la mirada de un intérprete para sugerir que éste está mirando a alguien o algo que se encuentra a una cierta distancia de él.

■ ***leader* de cola** Tira de película blanca unida al final de un fragmento de película que permite la adecuada proyección de los fotogramas finales y protege la película. *Véase* **cola *leader*.**

■ **lector** (1) Pequeño instrumento óptico para ver las imágenes de la película conectado a una mesa de montaje. También denominado lector óptico. (2) Pequeño instrumento de reproducción para la escucha de sonido óptico o magnético, conectado a una mesa de montaje. También denominado lector de sonido. (3) Persona que trabaja en el departamento de guiones de un estudio cinematográfico, encargada de la lectura de manuscritos y obras literarias, con el propósito de encontrar materiales apropiados para la realización de una película. Si el lector da el visto bueno a una obra, envía un resumen y una evaluación al jefe del departamento de guiones. También llamado «analista de historias».

■ **lectura** (1) Audición para un papel en la que el intérprete lee partes de un guion. (2) Medición de la luz realizada con un exposímetro que indica la cantidad de luz de una escena, o medición del sonido tomada de un VU-metro que indica el volumen del sonido que se está grabando. *Véase* **exposímetro** *y* **medidor de volumen.** (3) En la teoría cinematográfica contemporánea, proceso de percepción, decodificación y análisis de un filme, especialmente de las imágenes y de su orden, como si uno leyera un texto escrito. Lo que eso implica es que ambos procedimientos resultan similares: los signos que componen una película y los signos que componen una página impresa se leen. Asimismo puede argumentarse que uno «lee» la realidad de su propio entorno y la realidad física que abarca las imágenes individuales de una película de la misma forma. *Véase* **semiótica.**

■ **lectura correcta** Cualquier imagen que aparece en su orden correcto de izquierda a derecha; lo contrario de «lectura incorrecta».

■ **lectura general** Ensayo primario en el que los intérpretes leen rápidamente todo el guion, generalmente por primera vez, sin demasiada emoción y sin ninguna dirección. Este ensayo sirve para que todos se familiaricen con el guion y entre ellos, y también para iniciar las conversaciones entre los intérpretes y el director.

■ **lectura incorrecta** Imagen que aparece invertida respecto a su orden natural; lo contrario de «lectura correcta».

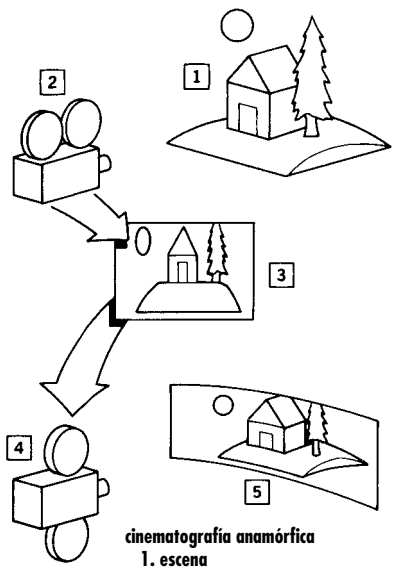
■ **Legion of Decency** Organización católica fundada por un grupo de obispos norteamericanos en 1934 con el fin de calificar las películas y de convencer a los católicos para que boicotearan obras que se consideraran censurables. En gran medida, la Legion fue una respuesta a la incapacidad de la Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) para obligar a sus miembros a respetar su propio código de producción, que se había adoptado en 1930 para regular el contenido de las películas. La Legion redactó un sistema de calificación, influyendo de ese modo sobre la MPPDA para que en 1934 fundara la Production Code Administration, bajo la dirección de Joseph Breen, para que hiciera cumplir su propio código. La organización se ocupó, sobre todo, de condenar películas por mostrar o sugerir comportamientos inmorales. Siguió condenando películas periódicamente por estos motivos hasta 1968, cuando cambió su nombre por el de National Catholic Office for Motion Pictures y comenzó a mostrar una actitud más ilustrada. *Véase* **Catholic Communication Campaign, censura, Motion Picture Production Code** *y* **Oficina Hays.**

■ **lengua** En semiótica, la ciencia que estudia los signos; el término se refiere al sistema lingüístico total de una cultura determinada. (Ferdinand de Saussure, el lingüista suizo y fundador de la semiótica, fue el creador del término en sus clases, que se publicaron bajo el título de *Curso de lingüística general*.) La «lengua» *(langue)* adquiere relevancia en conjunción con el «habla» *(parole)*, que se refiere al uso específico y particular de un lenguaje en una manifestación hablada o en un escrito individuales. Mediante el estudio del habla puede comenzarse a entender la lengua que está detrás de cada uso. El habla adquiere significación en su particular selección de entre una variedad de posibilidades que ofrece la propia lengua. Estos conceptos se han aplicado a otros sistemas de signos en la cultura (por ejemplo, a la moda, a la comida, a las señales de tráfico). Es posible utilizar estos conceptos en los estudios sobre cine, tanto para examinar los códigos sociales representados dentro de la película como para estudiar la propia película individual como habla, una manifestación individual o «actuación» que emerge de una lengua más amplia, de un sistema o de una «competencia» (los términos «actuación» y «competencia» pertenecen al lingüista Noam Chomsky). Esta segunda aproximación al cine puede ser importante para la comprensión de los géneros: el género podría investigarse como una expresión particular de un sistema más amplio, o se podría analizar una película individual en el contexto de una teoría sistemática del propio género. Otra posibilidad es la de examinar las diversas técnicas cinematográficas como elementos retóricos o comunicativos de un sistema de comunicación más amplio, que es como Christian Metz, el

más importante semiólogo del cine, ha examinado ordenamientos particulares de planos (lo que él llama «sintagma») en *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Véase* **semiótica.**

■ **lente** *Véase* **objetivo.**

■ **lente anamórfica, cinematografía anamórfica** El término «anamórfico» significa en griego «formado de nuevo». En óptica hace referencia a cualquier lente que aumenta de forma diferente el eje vertical y el eje horizontal de una imagen. En el cine, dicho término se refiere a la lente de la cámara que comprime el eje horizontal o la anchura de una imagen a la mitad de su tamaño para adaptarla a la anchura del fotograma de la película, y a la lente del proyector que expande la imagen de la película, devolviéndole su anchura y su apariencia normal en pantalla. En ambas lentes, el eje vertical se mantiene fijo, y el resultado es una imagen de pantalla ancha. En lugar de la relación de aspecto normal de 1:1,33, la proyección tenía una relación de aspecto de 1:2,55, que posteriormente se cambió a 1:2,35 para permitir la inclusión de una banda de sonido óptica. Este procedimiento fue inventado durante la Primera Guerra Mundial por Henri Chrétien, quien diseñó un objetivo gran angular para tanques denominado Hypergonar, capaz de mostrar un campo de visión de 180 grados. Esta lente se utilizó después de la guerra en fotografía aérea, para la realización de mapas. En el cine, Claude Autant-Lara la utilizó por primera vez a finales de los años veinte en el cortometraje mudo *Construire un feu* (*Encender un fuego,* 1926). La Twentieth Century-Fox compró en 1952 los derechos del sistema para los EE.UU., perfeccionándolo posteriormente. El resultado fue *La túnica sagrada* (*The robe,* 1953), dirigida por Henry Koster y estrenada con un gran despliegue publicitario que subrayaba el hecho de haber sido filmada mediante un procedimiento revolucionario denominado CinemaScope. Otros estudios desarrollaron pronto sus propios sistemas anamórficos bajo diversos nombres, aunque el procedimiento fuera esencialmente el mismo. El término «scope» se convirtió en la abreviatura de los sistemas anamórficos por su reiteración en todas esas denominaciones: CinemaScope, Superscope, Panascope y Warnerscope. El sistema anamórfico era un método mucho más sencillo de obtención de imágenes de pantalla ancha que los sistemas que utilizaban cámaras y proyectores múltiples o especiales. El CinemaScope, así como otros sistemas anamórficos anteriores, han sido sustituidos por las lentes anamórficas de Panavision, superiores a las empleadas en aquéllos, aunque hoy día el cine de pantalla ancha se consigue muchas veces tapando las aperturas de las cámaras o, más a menudo, de los proyectores. *Véase* **pantalla ancha** *y* **relación de aspecto.**



cinematografía anamórfica
1. escena
2. cámara con objetivo anamórfico
3. imagen comprimida en película de 35 mm
4. proyector con objetivo anamórfico
5. imagen descomprimida de pantalla ancha

■ **lente anastigmática** Lente correctora del astigmatismo, es decir, de la aberración que hace que los rayos de luz no converjan en el mismo punto de enfoque a partir del eje óptico de la lente. *Véase* **astigmatismo.**

■ **lente cóncava, lente plano-cóncava** Lente con una superficie curvada hacia dentro, como el interior de un círculo. Una lente bicóncava o cóncavo-cóncava tiene los dos lados curvados y hacia dentro en el centro. Una lente cóncavo-convexa tiene una cara curvada hacia dentro y la otra convexa o curvada hacia fuera en el centro, siendo el lado cóncavo el de mayor curvatura. Una lente convexo-cóncava resulta similar a la anterior, pero en su caso es el lado convexo el que posee una mayor curvatura. *Véase* **lente convexa.**

■ **lente convexa, lente plano-convexa** Lente con una superficie curvada hacia fuera, como el exterior de un círculo. Una lente biconvexa o convexo-convexa tiene los dos lados curvados hacia fuera, mientras que una convexo-cóncava tiene un lado curvado hacia fuera y otro lado curvado hacia dentro, siendo el lado convexo el de mayor curvatura. Una lente cóncavo-convexa es similar a la anterior, pero en su caso es el lado cóncavo el que posee mayor curvatura. *Véase* **lente cóncava.**

■ **lente de condensación** Lente que reúne y concentra los rayos de luz emitidos por una fuente amplia, incrementando la iluminación. Dichas lentes se emplean en los proyectores.

■ **lente de dioptría** Lente suplementaria, generalmente una lente simple de tipo menisco, colocada delante de un objetivo normal para la realización de primerísimos primeros planos. El poder de esta lente se mide en dioptrías: una lente de menisco que enfoca a un metro tiene una distancia focal de +1 dioptría; a medio metro, una distancia focal de +2 dioptrías, etc. Las lentes de dioptría partidas cubren sólo parte de un objetivo y pueden permitir que dos sujetos, uno cercano a la cámara y otro más lejos, estén enfocados al mismo tiempo.

■ **lente escalonada** Lente condensadora con su lado plano escalonado gradualmente para enfocar el haz de luz de una lámpara.

■ **leva** Pieza giratoria para el arrastre continuo de la película que se emplea en cámaras y proyectores para hacer funcionar el engranaje de arrastre; mueve intermitentemente cada fotograma para colocarlo frente a la abertura.

■ ***level sync*** Posición paralela de la imagen y el sonido en los sistemas separados para la reproducción sincronizada, en oposición al *print sync*, en la que el sonido se encuentra adelantado a la imagen en la copia combinada, al tener en cuenta la posición avanzada de la cabeza de sonido del proyector.

■ **ley de la inversa de los cuadrados** Cuando la fuente de una luz que cae sobre una superficie es un solo punto, la intensidad de la iluminación que cae en esa área es inversamente proporcional al cuadrado de la distancia entre la superficie y la fuente de luz.

■ **ley de los treinta grados** Ley informal para el montaje de continuidad que establece que el emplazamiento de cámara del segundo de dos planos cualesquiera del mismo sujeto cambie al menos 30 grados con el fin de evitar la impresión de un salto de imagen. *Véase* **montaje** *y* **montaje de continuidad.**

■ **ley de reciprocidad** En la reacción de la emulsión de la película cinematográfica a la luz, el grado de exposición depende de la intensidad de la luz y la duración de la exposición (exposición = intensidad × tiempo); por consiguiente, la exposición seguirá siendo la misma si un factor aumenta y el otro disminuye proporcionalmente. Para excepciones a esta ley, *véase* **fallo de reciprocidad.**

■ **ley del coseno** Cuando la iluminación incide sobre una superficie, su brillo disminuirá en proporción al coseno del ángulo de incidencia de la fuente de la luz; en otras palabras, cuanto mayor sea el ángulo en el que la luz incide en la superficie, más disminuirá el brillo de la superficie. El coseno de un triángulo recto es la razón entre el lado adyacente a un ángulo dado y la hipotenusa.

■ **LFOA** Siglas correspondientes a *last frame of action* («último fotograma de acción»), que se refieren al último fotograma de película antes del comienzo de la cola *leader*.

■ **libre** (1) Dispositivo no controlado con precisión, por ejemplo, un motor de velocidad variable en una cámara que no es lo suficientemente preciso para grabar sonido sincrónico. (2) Cualquier procedimiento realizado de forma independiente y no en conjunción con algún otro procedimiento o dispositivo de control, por ejemplo, grabar sonido no sincrónico independientemente de la imagen. (3) Cualquier parte de un decorado que no está fijada con precisión y que puede moverse; por ejemplo, los bastidores rodantes.

■ **libreto** Parte no musical de una obra musical teatral o cinematográfica: el diálogo, la acción y la trama.

■ **libro de producción** Relación actualizada de todos los detalles de producción, incluyendo tanto un desglose de las escenas individuales como información sobre el rodaje, el transporte y el presupuesto. Generalmente el libro de producción es la fuente del tablero de producción. *Véase* **tablero de producción.**

■ **licencia de interpretación** Acuerdo contractual por el que se permite que una película utilice una obra musical determinada. El acuerdo se establece entre la compañía cinematográfica y una agencia que actúa en representación del compositor. *Véase* **licencia de sincronización** *y* **licencia para la utilización del máster.**

■ **licencia de sincronización** Permiso para utilizar música escrita o grabada previamente como parte del fondo musical para una película en sincronización con las imágenes. Este permiso normalmente se da con la licencia de interpretación a cambio de un único pago. La compañía cinematográfica obtiene los derechos contractuales de una agencia que representa al compositor. *Véase* **licencia de interpretación** *y* **licencia para la utilización del máster.**

■ **licencia para la utilización del máster** Acuerdo contractual que permite a una producción cinematográfica utilizar una grabación previa de una obra musical. A veces se necesita el permiso del artista principal además del de la compañía discográfica. Además del pago que hay que efectuar a la compañía discográfica, normalmente también se vuelve a pagar al músico y a los cantantes. *Véase* **licencia de interpretación** *y* **licencia de sincronización.**

■ **ligarse** Orden dada al intérprete para que se acerque a otro actor o a un grupo de actores.

■ ***light end*** Área de secado al final de una máquina de procesado de película, que normalmente se encuentra en una sala distinta y con iluminación general, debido a que la luz normal ya no puede dañar a la película. *Véase* **procesado.**

■ **Lightworks Offline** Nombre de un sistema de edición digital no lineal fabricado por Lighthouse U.S.A. en Hollywood. El sistema se presentó en 1991 y ganó un Oscar al logro científico y técnico. Este sistema permite el almacenamiento de información de vídeo y audio en discos magnéticos y edición sobre línea de tiempo. La edición tiene como resultado una lista de decisiones de edición (EDL) o una lista de corte del negativo. *Véase* **Avid Media Composer** *y* **edición no lineal.**

■ **limbo** Área o decorado sin características distintivas: el fondo parece extenderse hasta el infinito o es completamente negro. A veces puede utilizarse un decorado de este tipo como fondo para un primer plano, pero también puede emplearse con fines dramáticos, como en el mundo clandestino indefinido, ilimitado y carente de rasgos de la fantasía futurista *THX 1138* (1971) de George Lucas. *Véase* **limbo negro.**

limbo Robert Duvall y Maggie McOmie hacen el amor en el mundo vacío y estéril de *THX 1138* (1971), dirigida por George Lucas.

■ **limbo negro** Área general de un decorado cubierta con material negro, con el fin de que los personajes o los modelos fotografiados se distingan y queden separados del entorno que les rodea. Este fondo se puede utilizar para la realización de máscaras móviles. Cuando el color que se emplea no es el negro, sino el blanco, el área recibe el nombre de «limbo blanco». *Véase* **limbo** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **limitador** Componente de los sistemas de grabación o regrabación que impide que la amplitud de sonido exceda un determinado máximo. Este control es especialmente importante en el proceso de mezcla de sonido cuando se combinan varias pistas.

■ ***limpet*** Montura con ventosas que permite sujetar aparatos a una superficie lisa. Estas monturas pueden utilizarse tanto para aparatos de iluminación como para cámaras; resultan especialmente útiles para sujetar este tipo de equipos a vehículos en movimiento.

■ **limpiador de película** (1) Máquina en un laboratorio para la limpieza de película, sobre todo del negativo original que se ha manipulado en el montaje, con una solución de limpieza y almohadillas o rodillos de goma, o con una solución de limpieza agitada ultrasónicamente. (2) Máquina acoplada a un proyector, plato o bobinadora para limpiar copias de exhibición. Estas unidades pueden contener almohadillas humedecidas con una solución química o una tela de cinta seca. (3) Limpiador ultrasónico de película para limpiar copias o negativos. (4) Pueden limpiarse a mano partes individuales de una copia con ayuda de un paño o almohadilla que contenga limpiador de película.

■ **limpiador ultrasónico, limpiador de película ultrasónico** Sistema para limpiar película que utiliza una solución agitada por ondas sonoras ultrasónicas. Este método de limpieza es especialmente eficaz para eliminar la suciedad de las copias de distribución.

■ **línea** (1) Frase individual o grupo de palabras del diálogo de una obra de teatro o una película. (2) *Véase* **línea de interés.**

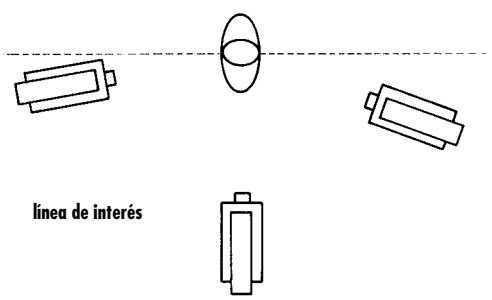
■ **línea argumental** Descripción sencilla y general de la secuencia de las acciones principales de una narración.

■ **línea de barrido** (1) Único movimiento del haz electrónico de un escáner a lo largo de una imagen, objeto o página impresa para digitalizarla. *Véase* **digital** *y* **escáner.** (2) Movimiento individual del haz de electrones a lo largo del monitor para crear una

imagen de televisión o de vídeo. En los EE.UU., cada segundo se barren 525 líneas para cada cuadro y 30 cuadros. *Véase* **HDTV, NTSC** *y* **PAL.**

■ **línea de cuadro** Líneas horizontales que separan los fotogramas en una tira de película (es decir, la línea inferior en el fotograma superior y la línea superior en el fotograma inferior).

■ **línea de interés, eje de acción, línea del director, línea imaginaria** Línea hipotética trazada entre dos o más actores para mantener la cámara en un solo lado de la acción, de manera que, si se montan juntos varios planos con diferentes distancias o ángulos, la perspectiva del espectador no cambie. Si la cámara cruzara la línea y diera la vuelta para filmar la acción, la perspectiva del espectador se invertiría súbitamente, provocando una sensación de desequilibrio y confusión. A veces está permitido cruzar la línea para crear contraplanos o representar una escena con varios personajes y acciones, pero la filmación y el montaje realizados de esta manera deben hacerse con cuidado para no desconcertar al público. A este principio también se le conoce como Ley de los 180º.



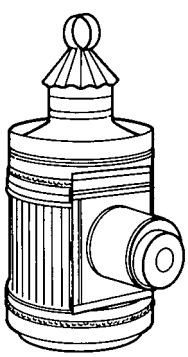
■ **línea de máscara** (1) Línea que separa el área de una imagen que se ha de utilizar en una imagen compuesta del área de la misma imagen que se ha de tapar mediante máscara. (2) Línea que separa los componentes unidos mediante máscara para formar una sola imagen compuesta. Estas líneas no deben notarse en la imagen final y no deben mostrar *matte bleed*. Por esta razón se necesita un registro perfecto de todos los elementos en cada fase de todo el proceso. A veces las líneas de máscara pueden difuminarse o fundirse ligeramente en la película para hacer que resulten invisibles. *Véase* **máscara** (5).

■ **línea de mezcla** *Véase* **línea de máscara.**

■ **línea de visión** Dirección y ángulo de visión de un personaje en relación con la cámara. Naturalmente, es importante que las líneas de visión sean iguales de un plano a otro o que cambien de manera lógica y suave para que no se produzca un salto de imagen. El *script* o secretario de rodaje tiene la función de asegurarse de que exista esta continuidad.

■ **líneas de velocidad** Líneas que se dibujan detrás de las figuras en la animación para indicar su movimiento rápido.

■ **linterna mágica** Aparato primitivo para proyectar imágenes mediante una vela y una lente. El primero en escribir sobre el concepto fue Athanasius Kircher en *Ars Magna Lucis et Umbrae* en 1646; el mismo autor lo desarrolló en la segunda edición de la obra en 1671. Se construyeron linternas mágicas en la última parte del siglo XVII y se hicieron populares en el siglo XVIII, tanto en forma de entretenimiento doméstico como de espectáculo ambulante. Se puede lograr cierta ilusión de movimiento utilizando dos diapositivas distintas y moviendo una imagen a través de la otra; por ejemplo, un animal de una diapositiva puede parecer estar atacando a un hombre de otra. Las linternas mágicas experimentaron nuevos desarrollos en el siglo XIX, especialmente en Inglaterra, donde, en la última parte del siglo, se utilizaron varias lentes para superponer imágenes y también se usaron paneles deslizantes con varias imágenes para crear una ilusión de movimiento. A mediados del siglo XIX se empezaron a utilizar fotografías en lugar de dibujos.



■ **lista de continuidad del negativo** Lista de los cortes necesarios para realizar el ajuste de continuidad del negativo, la cual generalmente acompaña al copión montado. Esta lista contiene números de plano, metraje, números de borde y, a veces, descripciones y detalles para cada corte.

■ **lista de corte del negativo** Lista de instrucciones para cortar y ajustar la continuidad del negativo, la cual

resulta de la transferencia de la película a vídeo o a formato digital y de su posterior edición. A veces se realiza primero un copión montado a partir de la lista para examinar la edición realizada, y el negativo se corta a partir de un copión montado definitivo. Este tipo de montaje se ha establecido considerablemente en la industria cinematográfica, al ser más sencillo, más rápido y más flexible que los métodos tradicionales de montaje con consolas de montaje horizontal. La lista de corte del negativo es similar a la EDL (lista de decisiones de edición) que se utiliza para hacer un máster de vídeo editado en línea, pero trabaja con números de borde. *Véase* **montaje.**

■ **lista de decisiones de edición (EDL)** Lista de ediciones resultantes de sistemas de edición lineales y no lineales que se utiliza para realizar el máster lineal. La lista se detalla en términos de números de casete, escena y plano, números del primer y el último fotograma según el código de tiempo, transiciones y sonido. *Véase* **lista de corte del negativo** *y* **montaje.**

■ **lista de planos** (1) Lista de todos los planos en el orden en el que fueron filmados durante el rodaje. (2) Lista de todos los planos incluidos en el montaje final de la película.

■ **lista negra** Lista de personas que por una u otra razón no son contratadas por ninguna agencia o compañía de la industria. En 1947 y 1951, el Comité de Actividades Antiamericanas llevó a cabo en los EE.UU. unas investigaciones, publicitadas a bombo y platillo, para descubrir a comunistas y a subversivos en el seno de la industria cinematográfica. Temeroso tanto de las resoluciones gubernamentales como de las pérdidas en taquilla, Hollywood, supuestamente, elaboró una lista negra de personas que trabajaban dentro de la industria y que eran comunistas, o de las que, al menos, se sospechaba que lo eran. Aunque la industria negaba la existencia de esa lista, durante veinte años a un gran número de personas se les hizo imposible encontrar trabajo en Hollywood, y muchas se vieron forzadas a emplear seudónimos o a buscar trabajo en el extranjero. El Comité continuó sus investigaciones hasta 1954. *Véase* **Comité de Actividades Antiamericanas** *y* **Diez de Hollywood.**

■ **Lista Negra de Hollywood** A finales de los años cuarenta y cincuenta, un gran número de personas que habían trabajado en la industria cinematográfica de Hollywood no fueron capaces de ser de nuevo contratados después de haber sido acusados de comunistas, de estar asociados con comunistas o de ser miembros de organizaciones subversivas. El boicot del que fueron objeto estas personas por parte de Hollywood fue consecuencia de la caza de comunistas y subversivos en la industria cinematográfica que llevó a cabo el Comité de Actividades Antiamericanas, especialmente en 1947 y 1951. El boicot fue la forma en la que Hollywood demostró su patriotismo durante el periodo de McCarthy, al mismo tiempo que se protegía de la censura del Gobierno y de la desaprobación pública. Muchas carreras fueron destruidas en la industria cinematográfica como consecuencia de la «lista negra», la existencia de la cual negaron enérgicamente los estudios de Hollywood, aunque una organización patriótica llamada Aware había concebido una, que fue ampliamente difundida por la American Legion. Varios profesionales del cine se vieron obligados a trabajar bajo seudónimo o a buscar trabajo en el extranjero. *Véase* **Comité de Actividades Antiamericanas** *y* **Diez de Hollywood.**

■ **listones de claqueta** Listones (dos) de la claqueta que están unidos por una bisagra y acoplados a una pizarra. Debido a que se filman y se graban cuando se hacen entrechocar juntos al comienzo de una toma, sirven como instrumento para la sincronización de la imagen y la banda de sonido en el montaje. *Véase* **claqueta.**

■ **llanura de campo** Capacidad de un objetivo para crear una imagen en la película con nitidez tanto en el centro como en los extremos de ésta.

■ **lloro** Distorsión en la altura del sonido producida por la deceleración del mecanismo de grabación o de reproducción. Este efecto se hace evidente a veces al poner en marcha o al detener el mecanismo o a veces lo causa un rollo de cinta o disco que gira de forma inadecuada. El término significa un bajo nivel de fluctuación. *Véase* **fluctuación.**

■ **localización** Cualquier lugar o escenario, interior o exterior, que no pertenece al recinto del estudio y en el que se rueda en parte o en su totalidad una película. Este lugar es un espacio real y no un decorado construido dentro de un estudio o en sus terrenos. Pueden añadirse secciones a edificios ya existentes, construirse estructuras enteras, o modificarse partes del terreno natural, pero, aun así, se seguiría considerando que la película está rodada «en localizaciones». Las primeras películas mudas se filmaban al aire libre porque la iluminación dependía del sol, pero, con el desarrollo de la iluminación artificial y con las mejoras en la película virgen, las películas pudieron comenzar a rodarse en el interior de los estudios, donde las condiciones meteorológicas ya no eran un factor a tener en cuenta y en las que se podía tener un mayor control sobre la ilumi-

nación. La llegada del sonido, al principio grabado de forma sincrónica en la filmación de la película, hizo que el rodaje en localizaciones resultara aún más difícil, aunque las películas podían incorporar planos de lugares reales para establecer un espacio de la acción o para hacer avanzar la narración. La necesidad de escenarios al aire libre, así como el uso obligatorio de caballos, especialmente en las escenas de persecuciones, también hizo necesario que algunas partes de los *westerns* se rodaran en localizaciones. Los siguientes factores llevaron finalmente a que cada vez más películas se rodaran en localizaciones desde finales de la década de los cincuenta: el elevado coste de mantener los estudios y de realizar producciones en estudio; las mejoras en las películas vírgenes, especialmente la nueva película de color tricapa realizada por Eastman Kodak; las cámaras y los aparatos de iluminación más ligeros y portátiles; unas técnicas de grabación de sonido más sofisticadas que podían combinar grabaciones en localizaciones y bandas de sonido dobladas y el éxito de varias películas importantes realizadas en exteriores en Europa. La industria cinematográfica también consideró el rodaje en localizaciones como un medio de superar a la televisión, con sus dramas de estudio. Hoy día los públicos esperan la naturalidad y la autenticidad del rodaje en localizaciones, aunque la tecnología hace posible, con mayor calidad que nunca, los compuestos de imágenes de intérpretes filmados en un estudio y de localizaciones reales rodadas por separado.

■ **localizar** (1) Comprobar las posiciones de determinados diálogos o sonidos en la banda de sonido en relación con las imágenes durante el montaje. (2) Determinar dónde deben ir las secciones individuales de una partitura musical en una película. Las decisiones normalmente las toman el compositor y el director durante una sesión de localización con el montador y el montador musical. El montador musical toma «notas de localización» durante esta sesión. (3) Señalar puntos de la banda de diálogo que sirvan como indicación para colocar los subtítulos en la copia de distribución de una película destinada al mercado internacional.

■ **logo, logotipo** Imagen distintiva que identifica la película de una determinada productora (por ejemplo, el león que ruge al comienzo de una producción MGM).

■ **logo de sala** Nombre, dirección y número de teléfono de una sala de cine, mostrados de forma independiente en la parte inferior de un anuncio impreso de una película o uniformemente con una lista de otras salas que pertenecen al mismo circuito y que proyectan la misma película.

■ **longitud de onda** Distancia entre dos puntos atravesados por alguna forma de energía en la misma fase de oscilación; distancia cubierta por un solo ciclo de esa energía.

■ ***loop tree*** Sistema de rodillos por el cual una película en bucle (es decir, una película cuyos extremos se han unido entre sí) puede pasarse continuamente para fines de doblaje y positivado. *Véase* **bucle** (3).

Los independientes prosperaron mientras los miembros del *trust* se debilitaban cada vez más. Citando el Sherman Antitrust Act, William Fox entabló un pleito contra la Patents Company en 1913, el cual llevó a que un tribunal federal de Pensilvania declarara ilegal al *trust* en 1915. La Motion Picture Patents Company quedó legalmente disuelta en 1918 cuando su última apelación fue desestimada, pero los independientes ya habían ganado de hecho su batalla económica y artísticamente un par de años antes, cuando ya habían trazado el camino que la industria seguiría en las décadas siguientes. Algunas de las productoras cinematográficas independientes más importantes de este periodo fueron Fox (en aquel momento Box Office Attractions), IMP (la Independent Motion Picture Company, que se fusionó con otras independientes para convertirse en Universal Pictures en 1912), Bison (los productores de *westerns* distribuidos por la IMP-Universal y posteriormente por la Mutual), Mutual (un conglomerado de distribución para varios productores cinematográficos independientes) y Keystone (cuyas comedias distribuía Mutual). *Véase* **Hollywood** *y* **Motion Picture Patents Company.**

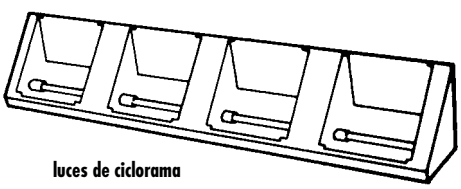
■ **Louma** Grúa portátil, flexible y móvil para una cámara ligera que transmite imágenes de vídeo de la imagen exactamente de la forma en que aparecerá en la película y permite que la cámara se maneje a distancia mediante control remoto. La Louma permite planos que no pueden conseguirse con un operador detrás de la cámara y es capaz de hacer varios movimientos difíciles pero fluidos, especialmente cuando está montada sobre una grúa móvil. *Véase* **grúa.**

■ ***louvers*** Término que normalmente se aplica a las aberturas que hay entre una serie de tablillas estrechas, ajustables y superpuestas, pero en la producción cinematográfica se refiere específicamente a las tiras metálicas paralelas que se colocan delante de un foco para controlar escapes de luz no deseados y el ángulo de luz.

■ **Lubin** Productora cinematográfica pionera, fundada en Filadelfia por Sigmund («Pop») Lubin. Antes de ello, Lubin había sido un comerciante de gafas que pasó a realizar películas para máquinas de visionado individual y a vender equipos cinematográficos. En 1897, Lubin hizo historia en el cine al filmar el combate de boxeo entre Corbett y Fitzsimmons en su tejado de Filadelfia y vender la película como auténtica (hizo lo mismo con el Misterio de Oberammergau). En 1909, la productora de Lubin se convirtió en una de las fundadoras de la Motion Picture Patents Company, pero, junto con los otros miembros, no prosperó. En 1915, la compañía se unió a Vitagraph, Selig y Essanay para formar la VLSE Company y fue comprada finalmente por Vitagraph en 1917. *Véase* **Essanay, Motion Picture Patents Company, Selig** *y* **Vitagraph.**

■ **lubricación** Aplicación de un lubricante, normalmente un material ceroso, a la película para permitir su paso sin fricción a través de los mecanismos. Se aplica un lubricante a la superficie de las copias para facilitar su paso fluido por el proyector.

■ **luces de ciclorama, luminarias longitudinales** Banco de luces colocado en la parte inferior de un ciclorama para producir una iluminación uniforme.



luces de ciclorama

■ **luces de estudio** Equipo de iluminación más pesado y menos transportable que el que se emplea para el rodaje en localizaciones. *Véase* **iluminación.**

■ **luces de sala** (1) Luces generales en la zona del público de una sala de cine que normalmente funcionan antes y después de la exhibición de una película. (2) Luces generales en un estudio, excluyendo las utilizadas en el decorado para la filmación.

■ **luces especializadas** Cualquier luz con una función específica que contribuye a la iluminación general del decorado; por ejemplo, una luz de ojos o de reborde.

■ **luces Musco** Banco de entre 6 a 15 luces HMI abiertas montadas sobre una jirafa la cual, a su vez, está montada sobre un camión. La unidad la fabrica la Musco Light Company y la gran cantidad de iluminación que genera se puede utilizar para iluminar un espacio muy amplio. La propia jirafa puede sostener el banco a una altura de 35 m. La unidad viene con su propio generador y un control remoto que puede dirigir a cada luz.

■ **lumen** Medida del flujo luminoso (es decir, de la cantidad de energía luminosa) en la que cada unidad es equivalente a la cantidad de luz por segundo procedente de una fuente puntual de una intensidad de una candela de potencia emitida en un ángulo sólido (es decir, un ángulo formado en el vértice de un cono). La intensidad de la iluminación procedente de una luz eléctrica puede medirse en lúmenes por vatio.

■ **lúmenes del haz** Cantidad de luz dentro del ángulo de un haz de luz. *Véase* **lumen.**

■ **luminancia** Intensidad luminosa o brillo de una superficie medida según candelas por unidad. La medida se da en *lambert*-pies, cada uno de los cuales equivale a un lumen por pie cuadrado (9,29 cm^2). *Véase* ***lambert*-pie** *y* **lumen.**

■ **luminaria** Término utilizado para designar a un aparato de iluminación. El aparato incluye la lámpara, su alojamiento, el reflector, la lente y el cable. *Véase* **iluminación.**

■ **luminosidad** Intensidad de un color o de unos colores que se percibe en una escena o en una imagen.

■ **lunar** *Véase* **mosca.**

■ **lupa** Pequeño cristal de aumento que utiliza el montador para examinar un solo fotograma.

■ **lupa de operador, visor de contraste** Ocular con un cristal o filtro oscuro que se utiliza para evaluar el espectro de contraste de una escena antes de rodar.

■ ***lupe*** Unidad de iluminación que contiene una o más bombillas de baja potencia, que se acopla a la cámara y sirve como luz de relleno cuando no se pueden colocar focos normales. Este tipo de iluminación se mueve con la cámara y a veces se utiliza para primeros planos o planos de *dolly*.

■ **lux** Unidad métrica internacional para la intensidad de iluminación. Un lux equivale a un lumen de flujo luminoso incidiendo perpendicularmente sobre una superficie de un metro cuadrado; 10.764 lux equivalen a una candela-pie. *Véase* **candela-pie** *y* **lumen.**

■ **luz** (1) Cualquier fuente de iluminación artificial o natural para iluminar un decorado o una localización. (2) La propia iluminación en un decorado o en una localización. *Véase* **iluminación.**

■ **luz abierta** Foco que no tiene lente y que, debido a ello, crea una luz más amplia y más difusa, que es más difícil de controlar que una luz emitida a través de una lente Fresnel. Los *broads* y los *nooks*, por ejemplo, son luces abiertas. *Véase* **iluminación.**

■ **luz ambiente** (1) Luz general de una escena que procede de diversas fuentes luminosas y elementos reflectores. (2) Luz natural que parece rodear al personaje. (3) Luz suave que se mantiene en una sala de cine para la seguridad y comodidad de los espectadores una vez comenzada la proyección de la película. (4) Luz normal en un estudio, en contraste con la iluminación utilizada para el rodaje.

■ **luz artificial** Luz creada para una escena, normalmente procedente de fuentes eléctricas, en oposición a la luz procedente de una fuente natural como el sol. *Véase* **luz disponible.**

■ **luz base fundamental** (1) Iluminación básica y general para toda una escena. (2) Iluminación general, distribuida uniformemente por todo el decorado, que impide que, después de resaltar algunas zonas de éste, otras resulten insuficientemente expuestas. La luz base fundamental se establece normalmente en el decorado antes de hacer el resaltado y de equilibrar la luz. *Véase* **iluminación.**

■ **luz cenital, iluminación cenital** Iluminación que procede de una fuente que se encuentra directamente sobre el sujeto. Esta iluminación, que parece proceder del cielo, puede dar a un personaje una apariencia espiritual y angelical. *Véase* **iluminación.**

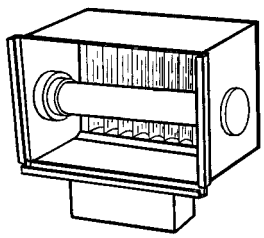
■ **luz cruzada** Luz que ilumina al sujeto desde ambos lados, generalmente en un área perpendicular al eje del objetivo. También llamada luz lateral.

■ **luz de borde** *Véase* **contraluz** *y* ***kicker.***

■ **luz de brillo** Iluminación para destacar la silueta o resaltar los contornos de un personaje o de parte del decorado.

■ **luz de cámara, padaleta, *obie*** Pequeño foco de haz concentrado de aproximadamente 250 vatios, con frecuencia colocado encima o junto a la cámara para iluminar el rostro de un personaje desde delante con el fin de minimizar arrugas y sombras. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

luz de cámara



■ **luz de cielo** Luz natural procedente del cielo, pero no directamente del sol.

■ **luz de claqueta** Dispositivo de claqueta, conectado a una grabadora de sonido, que produce un pitido audible y un destello de luz para sincronizar imagen y sonido durante el montaje.

■ **luz de cuarzo** (1) Bombilla de cuarzo. (2) Foco que utiliza una bombilla de cuarzo.

■ **luz de efectos** Luces utilizadas para resaltar un área específica dentro de una escena.

■ **luz de equilibrio** Fuente de iluminación opuesta a la luz principal. *Véase* **luz principal.**

■ **luz de modelado** Cualquier luz empleada específicamente para lograr un efecto de modelado en el rostro de un intérprete o en cualquier parte del decorado. Un proyector de haz concentrado a un lado y ligeramente al frente de una figura da suficiente luz y sombra para producir este efecto tridimensional de detalle en el rostro.

■ **luz de ojos** (1) Pequeño rayo de luz que emana de los ojos del actor y cuya fuente es una o más lámparas. Véase el brillo de los ojos de Bela Lugosi en *Drácula* (*Dracula*, 1931), de Tod Browning, especialmente cuando se encuentra de pie en el dormitorio de su primera víctima femenina. (2) Pequeña luz situada cerca de la cámara que ilumina los ojos de un personaje sin afectar a la exposición de la cámara.

■ **luz de positivado** Fuente de luz de una positivadora, generalmente una bombilla de filamento de tungsteno, utilizada para exponer las imágenes de una película procesada sobre una película virgen de manera que se puedan hacer positivos a partir de negativos y negativos a partir de positivos. En un procedimiento denominado etalonaje, se altera la luz y se cambia su cualidad de color para lograr la densidad

y el color adecuados en las imágenes. Cuando se ha de hacer un gran número de copias para su distribución comercial, este proceso generalmente se realiza en el máster positivo a partir del cual se han de copiar los contratipos. Al estar etalonado el máster positivo, los contratipos y las copias de exhibición realizadas a partir de estos contratipos pueden copiarse con una exposición de luz constante. *Véase* **etalonaje** *y* **positivadora.**

■ **luz de relleno** Luz suave, normalmente colocada cerca de la cámara en el lado contrario al de la luz principal, que rellena áreas que han quedado sin ser iluminadas o suaviza las sombras producidas por la luz principal, reduciendo de este modo el contraste. Las luces de relleno también reducen las sombras y las arrugas en las caras de los personajes. Estas luces no deberían ni afectar a la exposición de la escena ni crear sus propias sombras. *Véase* **iluminación** *y* **relación lumínica.**

■ **luz de relleno móvil** Luz de relleno que se mueve con la cámara; una que está unida a la propia cámara, a una *dolly*, o una que se sujeta en la mano. *Véase* **luz de relleno.**

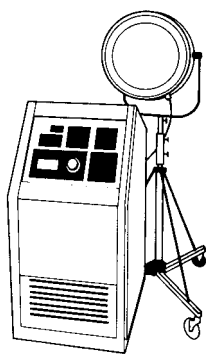
■ **luz de seguridad** Luz empleada en la máquina de procesado o en el cuarto oscuro del laboratorio en el que se revela la película de blanco y negro. La luz debe ser de un color que no afecte a la emulsión. La película de color debe revelarse sin contar con ningún tipo de luz, un proceso que permiten los modernos reveladores de luz diurna, en los que la primera parte del procesado tiene lugar en tanques estancos a la luz. *Véase* **procesado.**

■ **luz-día** En cine, iluminación procedente de la luz solar y de la luz del cielo.

■ **luz disponible** En la filmación de una escena, luz procedente de fuentes de iluminación normales, en oposición a la luz creada de manera específica y artificial para un rodaje cinematográfico. Es el caso, por ejemplo, del sol para las tomas en exteriores y de las lámparas domésticas para la filmación en interiores. *Véase* **luz artificial.**

■ **luz dura** Luz de haz estrecho, generalmente procedente de un proyector *spot* de luz concentrada, que produce una potente iluminación y contornos definidos.

■ **luz estroboscópica** Lámpara que brilla intermitentemente a una velocidad de entre 48 a 2.000 destellos por segundo, utilizada, bien a las velocidades más bajas para crear una luz parpadeante (quizá para un número musical) o a las velocidades más altas, por encima de 60 destellos por segundo, cuando la luz aparece sin parpadeos, para dar un grado de detalle muy definido a un sujeto que se mueve rápidamente (por ejemplo, al agua de una cascada). Las luces estroboscópicas deben hacerse funcionar en sincronía con la cámara, y debe tenerse cuidado de no utilizar una velocidad muy inferior a 30 destellos por segundo, que es capaz de producir efectos nocivos a quien la contemple e incluso ataques a epilépticos.



luz estroboscópica con panel de control

■ **luz fluorescente** Luz tubular que produce iluminación cuando se encienden los fósforos aplicados a las paredes del tubo mediante la radiación de vapor de mercurio calentado. Ese tipo de tubos emiten una luz fría y blancuzca, que puede controlarse para su filmación mediante filtros para luz fluorescente.

■ **luz frontal, luz de fondo** Procedimiento de máscara en la filmación de efectos especiales, muy utilizado en los sistemas de control del movimiento, que requiere dos pases idénticos de la cámara y de la maqueta. Para el primer pase, la maqueta se ilumina frontalmente sobre un fondo negro y aparece tal como lo hará en la imagen definitiva; para el segundo pase, a partir del cual se hace la máscara, se ilumina un fondo blanco mientras que la maqueta queda sin iluminar. *Véase* **control del movimiento** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **luz guía** Pequeña bombilla situada fuera del campo de visión de la cámara que se enciende para indicar a un actor el momento en el que debe decir un diálogo o realizar una acción. La luz guía se utiliza también para indicar a los locutores-narradores que reanuden el comentario en *off*, generalmente en películas documentales o educativas.

■ **luz incidente** Luz que incide sobre un sujeto desde todas las fuentes de iluminación, distinta de la luz que refleja el sujeto.

■ **luz lateral** Iluminación que llega al sujeto desde la derecha o bien desde la izquierda en un ángulo perpendicular al eje de la cámara. También llamada luz cruzada. *Véase* **luz cruzada.**

■ **luz para el cabello** *Véase* **contraluz.**

■ **luz para la ropa** Luces específicas, que frecuentemente son luces *kicker* con hocicos, empleadas para destacar la textura o resaltar áreas de la ropa que viste un personaje. *Véase* ***kicker.***

■ **luz polarizada** Ondas luminosas «polarizadas» de forma que vibran en un solo plano, a diferencia de las ondas normales, que vibran en todos los planos en ángulos rectos en su dirección de movimiento. Esta luz proviene de la reflexión o el brillo de superficies no metálicas como el agua o el cristal cuando la luz incide sobre la superficie en un determinado ángulo, o de la refracción cuando la luz del sol atraviesa un cielo despejado. *Véase* **filtro polarizador.**

■ **luz principal** Fuente de iluminación más importante para un sujeto o escena. La luz principal normalmente está elevada, delante y a un lado del sujeto. Cuando se coloca en una posición especialmente alta para crear el área de iluminación más amplia y más intensa y para minimizar las sombras, se llama luz principal alta. A veces se hace que una luz determinada de la escena, como el sol o una lámpara, parezcan la fuente de la luz principal. Otras fuentes de iluminación complementan a la luz principal (por ejemplo, las luces de relleno y el contraluz), pero sigue siendo la principal fuente de iluminación a la hora de calcular el ajuste de exposición de la cámara. *Véase* **iluminación** *y* **relación lumínica.**

■ **luz principal frontal de tres cuartos** Luz principal colocada en un ángulo de 45 grados respecto al eje de la cámara y un poco más alta que la cámara, utilizada frecuentemente para la iluminación de retrato junto con la luz de relleno y el contraluz. *Véase* **iluminación** *y* **luz principal.**

■ **luz principal selectiva** Luz principal que cae sólo en parte de un personaje en vez de iluminar toda su figura. Una luz de este tipo puede iluminar las manos de un personaje, mientras que el resto de la figura queda oscura, para sugerir una amenaza de violencia, o iluminar sólo un lado del rostro para sugerir una personalidad compleja o dividida. *Véase* **luz principal.**

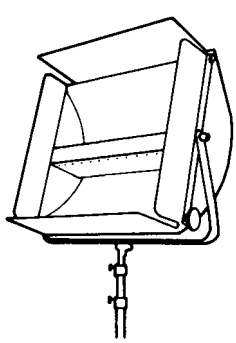
■ **luz rebotada** Focos dirigidos hacia las paredes y el techo para crear una iluminación difusa y general.

■ **luz reflejada** Luz reflejada por la superficie de un objeto, por oposición a la luz incidente que las fuentes de iluminación lanzan sobre un objeto. En el cine profesional, se mide generalmente la luz incidente. *Véase* **exposímetro de luz incidente** *y* **exposímetro de luz reflejada.**

■ **luz roja** Bombilla o faro de luz roja colocada tanto dentro como fuera de la puerta del estudio que se ilumina durante el rodaje e indica que no se puede entrar en el estudio y que se debe guardar silencio.

■ **luz solar** Luz que procede directamente del sol. Se llama luz-día a la suma de la luz solar y de la luz del cielo.

■ **luz suave** Lámpara abierta que crea una iluminación difusa y suave con sutiles sombras desde cierta distancia y sin sombras cuando se coloca cerca del sujeto. *Véase* **iluminación.**



luz suave

M

■ **M + D,** ***masters and dupes*** *Véase* **máster positivo de grano fino** *y* **negativo duplicado de grano fino.**

■ ***Macguffin, McGuffin, Maguffin*** Término concebido por Alfred Hitchcock, con el que designaba un ardid de la trama que hace que la acción se mueva y por el que los personajes pueden estar muy preocupados, mientras que los espectadores no lo están en absoluto. En realidad, es la excusa para crear una gran cantidad de acción y efectos dramáticos. Al propio Hitchcock le gustaba dar como ejemplo de *Macguffin* planos secretos o documentos robados. *Véase* ***weenie.***

■ **macro** Imagen almacenada en la memoria de un ordenador que puede recuperarse para integrarla como elemento de una imagen más grande (por ejemplo, cualquiera de las partes del cuerpo humano que podrían utilizarse como parte de una figura). *Véase* **animación por ordenador.**

■ **macrocinematografía** Filmación de pequeños objetos sin el uso de un microscopio, sino mediante objetivos normales, suplementarios o especiales, a veces con dispositivos de extensión para los objetivos. Este tipo de filmación frecuentemente utiliza un objetivo macro. También llamada cinemacrografía y cinefotomacrografía. *Véase* **microcinematografía** *y* **objetivo macro.**

■ **macroteleobjetivo** Teleobjetivo especial para macrocinematografía, es decir, para la filmación de pequeños objetos.

■ ***macrozoom*** Objetivo *zoom* que filma pequeños objetos a distancias muy cortas (tan cortas como 1 mm) en macrocinematografía.

■ **maestro** Cualquier dispositivo que controla otro dispositivo, al que se denomina esclavo (por ejemplo, la señal de sincronismo de una cámara que controla la velocidad de la grabadora de sonido).

■ ***mag*** Abreviatura inglesa de «magnético», utilizada con relación a cintas y película magnética y también a cualquiera de los aparatos que los utilizan.

■ **magenta** Color rojizo-púrpura que se obtiene mezclando rojo y azul. El magenta es el color complementario del verde (es decir, el color que se obtiene cuando se sustrae el verde a la luz). *Véase* **síntesis sustractiva.**

■ **Magliner** Nombre de la marca de un carrito utilizado por un miembro del equipo de cámara para trasladar equipos de un lugar a otro.

■ **Magnafilm** Procedimiento de pantalla ancha, de vida efímera, desarrollado por Paramount como parte del breve flirteo que Hollywood mantuvo con las imágenes anchas durante la última parte de la década de los veinte y la primera de los treinta. El Magnafilm utilizaba película de 56 mm sin ningún objetivo especial, aunque había que fabricar cámaras y proyectores especiales para la nueva película. El experimento no duró mucho, y Paramount sólo produjo dos películas de corto metraje en 56 mm. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **Magnascope** Procedimiento de pantalla ancha, desarrollado por Paramount a finales de los años veinte, que aumentaba por cuatro el tamaño original de la imagen de 35 mm mediante un objetivo de aumento especial. Debido a que el procedimiento producía una imagen granulosa que no era claramente visible en la parte trasera de las salas, se utilizó solamente para las escenas especiales de una película. El Magnascope se utilizó en películas como el documental *Chang* (1926) y para *Alas* (*Wings*, 1927), de William A. Wellman, pero la baja calidad de imagen fue probablemente la causante de la defunción del procedimiento una vez que perdió su carácter de novedad. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **magnetófono** *Véase* **grabación magnética** *y* **grabadora de cinta magnética.**

■ **magnetoscopio** *Véase* **grabador de vídeo.**

■ ***majors*** *Véase* **grandes estudios.**

■ ***makeup reel*** Rollo de película compuesto por una secuencia montada de planos ensamblada durante la producción de una película.

■ ***make-up table*** Mesa utilizada para cargar y descargar película en y desde un plato, el cual, a su vez, es el encargado de alimentar de película al sistema de proyección. Una mesa de este tipo aloja rollos de hasta unos 1.800 metros de película. La alimentación y la recogida se efectúan electrónicamente y se pueden cambiar las velocidades. Una *make-up table* da servicio a varios platos en un complejo multisala. *Véase* **sistema de plato.**

■ **maleta de transporte** Embalaje hecho de metal y revestido de madera que se utiliza para transportar película de 35 mm.

■ **malla negra** Malla o pantalla negra colocada frente a una lámpara para disminuir la cantidad de luz emitida.

■ **manchas de agua** Manchas en la película producidas por un secado defectuoso durante el procesado en el laboratorio.

■ **manchas** Imperfecciones o defectos en la imagen de una película revelada, causadas por un procesado defectuoso.

■ **mando de avance lento** Mando conectado al mecanismo de arrastre de una cámara o proyector que, cuando se gira manualmente, permite el movimiento lento de la película. También se le llama botón de giro-manual del motor. *Véase* **avance lento.**

■ **mando de centrado** En un proyector, control que permite al proyeccionista centrar las imágenes para que no se vean las líneas de cuadro y cada fotografía esté perfectamente alineada.

■ **mando de foco** Dispositivo acoplado al objetivo de una cámara que permite al ayudante de cámara cambiar el enfoque para mantener a un objeto que se mueve claramente definido. Las cámaras Panavision a veces usan una palanca de enfoque rápido o asa en forma de L para suavizar el movimiento: otras cámaras pueden emplear un cable flexible *(whip)*.

■ **mango de panorámicas** Mango que se acopla a una cabeza de panorámicas y que se utiliza para describir suaves movimientos con la cámara. Estos mangos son necesarios para mantener la cámara firme y equilibrada durante la realización de panorámicas o basculamientos.

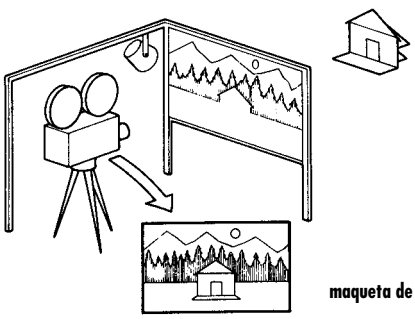
■ **mango de pistola** Mango en la parte inferior de una cámara de mano o micrófono para sujetar cómoda y firmemente el instrumento.

■ **mapa de bits, gráficos de mapa de bits** En el campo de los gráficos y de la animación por ordenador, pequeños «píxeles» dispuestos en una trama o retícula que forman las imágenes. Cada uno de estos píxeles tiene asignado un color específico y una determinada intensidad de gris. *Véase* **animación por ordenador** *y* **gráficos de trama.**

■ **maqueta** *Véase* **miniatura.**

■ **maqueta de cristal** Plano de efectos especiales en el que una escena delante de la cámara se amplía o se modifica para su filmación mediante un panel de cristal en el que está pintada la parte de la escena que se quiere añadir a la imagen. Se pueden colocar fotografías en el cristal en vez de pinturas. Parece que esta técnica la introdujo en el cine Norman O. Dawn en su cortometraje *Missing in California* (*Perdido en California*, 1907). Esta técnica, especialmente popular en los años veinte y treinta, fue utilizada de forma notable en el *King Kong* (1933) de Cooper y Schoedsack, en la que los planos de las miniaturas muchas veces se filmaban a través de una serie de paneles de cristal, los cuales añadían los fondos exóticos y creaban una sensación de profundidad. Las maquetas de cristal hacen que sólo se deba construir una parte del edificio en el decorado, ya que el resto se puede añadir mediante la pintura del panel. La técnica también resulta útil para añadir techos a paredes y para proporcionar fondos naturales y nubes. La maqueta de cristal era

barata y eficaz. La cámara podía realizar panorámicas horizontales y verticales, aunque tenía que permanecer fija en un sitio y el movimiento de los personajes estaba limitado. Hoy se sigue utilizando este tipo de maqueta de cristal, aunque muchas veces resulta más barato utilizar otros métodos. (2) Proceso para unir, a modo de máscara, un escenario pintado en un panel de cristal con otro elemento de la imagen, como puede ser una acción real, técnica usada con frecuencia en *Encuentros en la tercera fase* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), de Steven Spielberg. *Véase* **compuesto.**



maqueta de cristal

■ **maqueta de cristal fotográfica** Plano de maqueta de cristal que utiliza una fotografía ampliada en lugar de una pintura. La cámara filma a través de un cristal al cual se ha adherido la fotografía recortada, combinando el decorado fotografiado con la acción real que tiene lugar detrás de él. *Véase* **maqueta de cristal.**

■ **maquetista** Persona que crea los modelos y las miniaturas para los planos de efectos especiales. También se crean modelos para escanearlos e introducirlos en un ordenador para la animación por ordenador. *Véase* **animación por ordenador** *y* **miniatura.**

■ **maquillador corporal** Persona perteneciente al equipo de maquillaje que se encarga de la aplicación del mismo en el cuerpo, desde el esternón hacia abajo y desde los codos hacia arriba. La persona encargada del maquillaje corporal desde la cabeza hasta el esternón y desde los dedos hasta los codos es el jefe de maquillaje. *Véase* **maquillador-jefe.**

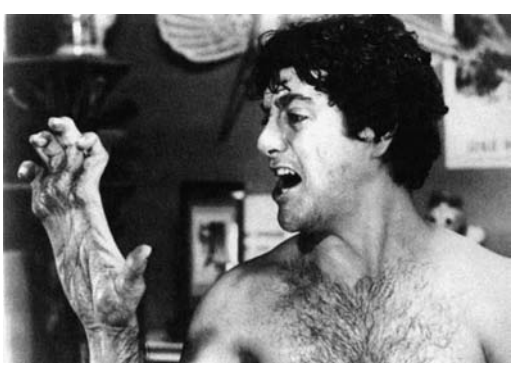
■ **maquillador de efectos especiales** A causa de los extraordinarios avances experimentados en el maquillaje cinematográfico en las últimas décadas, especialmente mediante el uso de prótesis y medios mecánicos para crear nuevas caras y formas, ha aparecido la figura de este tipo de técnico, que ayuda a los maquilladores y hace que la apariencia de personajes y monstruos entre en un nuevo ámbito de fantasía visual. Rob Bottin fue sin duda el responsable de la creación de esta figura especializada, sobre todo merced a su trabajo en *La cosa* (*The Thing*, 1982), de John Carpenter. *Véase* **maquillaje.**

■ **maquillador-jefe** Persona responsable de la aplicación del maquillaje a los intérpretes de una película. Esta persona generalmente dirige el grupo denominado departamento de maquillaje. Frecuentemente los maquilladores-jefe llevan a cabo las instrucciones del director, el director de fotografía o el director artístico, pero también, con frecuencia, las instrucciones de los intérpretes. En muchas ocasiones el maquillador-jefe ha sido responsable de algunos de los extraordinarios efectos de una película. Mientras que el maquillador aplica maquillaje desde la cabeza hasta el esternón, el maquillador corporal lo aplica al resto del cuerpo del intérprete. *Véase* **maquillaje.**

■ **maquillaje** (1) Productos cosméticos que se aplican al rostro o a cualquier parte del cuerpo de los intérpretes para realzar o modificar su aspecto, prepararlos para un papel particular, o para adecuarlos para ser filmados. (2) Conjunto total de productos cosméticos, peluca, tinte capilar, vestuario, y cualquier cosa con la que se viste o adereza a un intérprete, con el que se le prepara para un papel en una película. Haciendo que los intérpretes aparezcan atractivos ante el público, el maquillaje, tal como se describe en las categorías (1) y (2), desempeña un importante papel en aquellas películas de Hollywood que invitan a los espectadores a evadirse en un mundo más emocionante y atractivo que la realidad y a identificarse con o a desear a los personajes de la pantalla. Los maquilladores no sólo han hecho que los intérpretes parezcan más atractivos de lo que normalmente son, sino que también han prolongado la carrera de muchos actores y actrices envejecidos. El maquillaje también es importante para transformar a un intérprete para cierto papel, haciendo que éste aparezca ante el público como si él fuera realmente el personaje. El maquillaje puede incluso crear figuras que no son posibles en nuestro mundo cotidiano. Jack Pierce, por ejemplo, fue el responsable de la creación, en la Universal, del monstruo que interpretó por primera vez Boris Karloff en *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931), de James Whale, una figura que se ha convertido en una parte permanente de nuestra cultura popular. El maquillador debe, naturalmente, tener conocimientos sobre el medio y adaptar su trabajo a la iluminación y el color de la imagen, así como a las características generales de la película virgen utilizada. Hasta 1981, con el maquillaje de Rick Baker para *Un hombre lobo*

americano en Londres (*An American Werewolf in London*, 1981), dirigida por John Landis, no se estableció la concesión anual de un Oscar para esta categoría, aunque ya se habían otorgado menciones de forma ocasional anteriormente.

Se han producido progresos notables en el arte del maquillaje para el cine en los últimos años. Como resultado, en parte, del aluvión de películas de terror, los técnicos de maquillaje han desarrollado técnicas protésicas para sustituir partes de la cara y el cuerpo con estructuras artificiales. Han sido especialmente populares las aplicaciones de espuma de látex y de uretano para crear apariencias horripilantes y transformaciones repulsivas. Sistemas con bolsas de aire inflables, neumáticos, hidráulicos, por cable o control remoto, también han contribuido a la creación de visiones extrañas y grotescas. Estos avances extraordinarios, no obstante, han cambiado tanto la naturaleza de este ámbito que la Make-Up and Hair Stylists Union reclamó, con éxito, que el notable trabajo de Rob Bottin para *La cosa* (*The Thing*, 1982), de John Carpenter, no se tuviera en cuenta para un posible Oscar ya que pertenecía más al ámbito de los «dispositivos mecánicos, los maniquíes y los objetos inertes». El último avance en este ámbito es el maquillaje digital, por el cual (1) se pueden probar diversos procedimientos de maquillaje sobre imágenes de los intérpretes reales escaneadas e introducidas en un ordenador, antes de aplicarlos realmente sobre ellos, y (2) se pueden alterar digitalmente imágenes escaneadas, logrando asombrosos efectos de maquillaje, y hacerlas parte de la propia película. *Véase* **prótesica.**

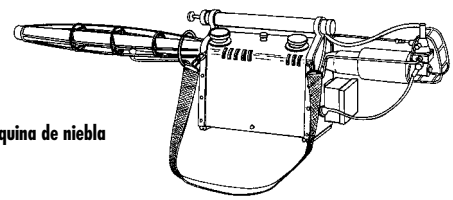


maquillaje El maquillaje de Rick Baker ganó el primer Oscar anual concedido para esta categoría por *Un hombre lobo americano en Londres* (1981), dirigida por John Landis.

■ **maquillar** Aplicar productos cosméticos a intérpretes o vestirlos para realzar su apariencia, para prepararlos para un papel o para adecuarlos para ser filmados. *Véase* **maquillaje.**

■ **máquina de humo** *Véase* **máquina de niebla.**

■ **máquina de niebla** Aparato portátil que puede llevarse en la mano o colocarse sobre el suelo para producir cantidades controladas de niebla o humo. La niebla o el humo se ha creado normalmente calentando queroseno o aceite mineral mediante gas o electricidad, o vaporizando este compuesto en generadores de aerosol, aunque Rosco Laboratories ha desarrollado un fluido no tóxico y no irritante, sin base de petróleo, que ha sido bien recibido.



máquina de niebla

■ **máquina de numeración de bordes** Máquina que imprime números de borde en película cinematográfica procesada y en película magnética de sonido. *Véase* **números de borde.**

■ **máquina de numeración de código** *Véase* **máquina de numeración de bordes.**

■ **máquina de olas, generador de olas** Dispositivo generalmente operado por un motor eléctrico y colocado al lado de un tanque de agua de estudio que sumerge y mueve rítmicamente algún objeto de forma variable para crear olas del tamaño que se desee. Un dispositivo de este tipo puede utilizar un tambor sellado, un émbolo con forma de cuña o rodillos giratorios para crear las olas.

■ **máquina de viento** Gran ventilador diseñado especialmente para crear un efecto de viento durante el rodaje. El instrumento estándar tiene una gran hélice rodeada por una rejilla, aunque, cuando sólo se necesita una ligera brisa, se utilizan ventiladores más pequeños, y se emplean motores de aviación cuando se necesitan vientos huracanados, especialmente para el rodaje al aire libre. Normalmente varias de las máquinas estándar son suficientes para crear un vendaval dentro del estudio. Se puede dejar caer un material como el poliestireno delante de las palas giratorias para crear una tormenta de nieve y se puede usar un *windhowler* para crear el sonido del viento. *Véase* ***windhowler.***

■ **maquinista** (1) Tramoyista responsable de diversas tareas en el escenario. Puede transportar y montar

equipos, elementos de atrezo y partes de decorados; colocar vías para *dolly* y empujar la *dolly* durante el rodaje. Un maquinista realiza una gran variedad de trabajos duros y debe «sujetar con firmeza» (*firm grip*, de ahí su nombre en inglés, *grip*, «persona que sujeta») a la hora de transportar objetos o de empujar la *dolly*. Al jefe de maquinistas se le llama también maquinista principal, primer maquinista o maquinista-jefe.

■ **maquinista de *dolly*** Persona que empuja la *dolly* durante la filmación de un plano.

■ **maquinista de grúa, operador de grúa** Individuo encargado de manejar la grúa en el decorado o en localizaciones. *Véase* **grúa.**

■ **maquinista principal, jefe de maquinistas, primer maquinista** Persona que tiene a su cargo a los tramoyistas, llamados maquinistas. *Véase* **maquinista.**

■ **marca de sincronía** (1) Marca situada en el *working leader* de un fragmento de película que actúa como punto de referencia para sincronizar la película con una o más bandas de sonido o con otros fragmentos de película durante el montaje. (2) Marca situada en el fotograma en el que los listones de claqueta se unen, que actúa como punto de referencia para el comienzo de la sincronización con la banda de sonido cuando se comienza a oír el golpe de los listones. (3) Fotograma marcado en la cola *leader* de una copia de distribución que le permite al proyeccionista enhebrar la película de forma que esté correctamente alineada entre la lámpara del proyector y la cabeza de sonido.

■ **marcar** Preparar una película con señales o marcas (por ejemplo, mediante cinta adhesiva o perforaciones) que ayuden al mezclador a colocar sonidos, música o diálogo en adecuada relación con las imágenes.

■ **marcar la banda, marcar la cinta** Marcar una banda sonora o una cinta magnética para indicar los tiempos musicales con el fin de facilitar la mezcla de otros sonidos durante el montaje.

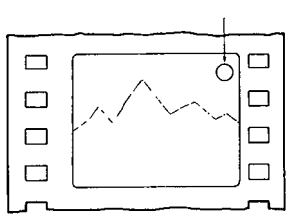
■ **marcar la película** Hacer marcas en una copia bien mediante perforaciones o bien mediante *streamers* (es decir, líneas diagonales raspadas a lo largo de una serie de fotogramas) que sirvan como indicaciones al director de orquesta durante la grabación de la música para una película. Cuando se proyecta la copia detrás de la orquesta y delante del director, los pies musicales resultan lo suficientemente evidentes para que el director los perciba sin levantar la pista de la partitura. Las marcas también permiten la reproducción inmediata tanto de la película como de la música para comprobar su coordinación.

■ **marcas de aviso** (1) *Véase* **marcas de relevo.** (2) Cualquier marca en un fragmento de película o de cinta de sonido utilizada para indicar el comienzo del montaje o la sincronización. (3) Cualquier etiqueta, adhesivo o código de barras colocado en la película que acciona un sistema automático de proyección.

■ **marcas de cincha** Marcas de ralladuras en una película que están producidas por el frotamiento mutuo de las capas de película unas contra otras, cuando se tira de un extremo para apretar un rollo bobinado de forma holgada o por partículas entre las capas.

■ **marcas de electricidad estática** Partes expuestas de película no revelada que después se muestran como rayas o ramas oscuras, producidas por electricidad estática especialmente en aire seco y fresco y especialmente en película de blanco y negro. La electricidad estática también puede producirse debido a la fricción cuando la película pasa a través de la cámara o debido a un rebobinado rápido.

■ **marcas de relevo** Pequeños círculos en la esquina superior derecha de dos series de fotogramas, que aparecen al final de un rollo para indicar al proyeccionista que cambie de un proyector al otro para el relevo de un rollo al siguiente. La primera serie, también llamada marca de motor, indica que debe encenderse el segundo proyector, y la segunda serie indica el relevo en sí. *Véase* **sistema de plato.**



■ **marcas de sincronía de cola, marcas de sincronía finales** Marcas de sincronía al final tanto de la película de imagen como de la de sonido que generalmente permiten que se positive hacia atrás así como hacia adelante.

■ **marcas del objetivo** Calibraciones, números e indicadores en un objetivo que muestran la distancia respecto al área enfocada, los números f y los números t y la profundidad de campo.

■ **marco** Elementos pictóricos en el primer término de una imagen que enmarcan la acción principal; por ejemplo, árboles y matorrales, una puerta, una ventana, espaldas de personajes. Estos marcos dan profundidad a la escena (sobre todo si se filman con una determinada angulación) al mismo tiempo que resaltan la acción y llenan el espacio no utilizado. No obstante, las imágenes enmarcadas deben componerse de forma que no sean pictóricamente artificiales.

■ ***March of Time, The*** Serie de documentales de corto metraje producidos por Louis de Rochemont para la compañía Time-Life en los EE.UU. desde 1935 a 1951. Estas películas trataban sobre asuntos contemporáneos de forma más liberal que las revistas de la empresa matriz. Combinando metraje de noticiario, entrevistas y escenas dramatizadas, junto con una voz en *off* muy autoritaria, estas películas eran a la vez profesionales y convincentes. *Véase* **documental.**

■ **marcha atrás** Movimiento en una escena opuesto a la dirección en la que se rodó. Esta inversión se obtiene de alguna de las siguientes maneras: (1) la película se pasa hacia atrás en la cámara y el plano se proyecta posteriormente en el sentido habitual, esto es, hacia adelante (no obstante, no todas las cámaras pueden filmar en sentido inverso); (2) la escena se copia en sentido inverso en una positivadora óptica; (3) la cámara se coloca cabeza abajo, con la película corriendo en el sentido habitual, y posteriormente, tras el positivado, se le da la vuelta a la película (este método vale únicamente para película virgen de 35 y 16 mm, que disponen de una doble hilera de perforaciones, y no para película de Súper 8). La marcha atrás se muestra en pantalla para lograr efectos cómicos, como sucede en las comedias del cine mudo o, más recientemente, en *Qué noche la de aquel día* (*A Hard Day's Night*, 1964), pero también se ha utilizado como una técnica invisible para la creación de efectos especiales desde los tiempos de Méliès. Se pueden hacer aparecer huellas de pies surgidas de ninguna parte, indicando la presencia de un ser invisible, al hacer que la película corra en una dirección opuesta a aquella en la que las huellas desaparecen gradualmente, efecto que se consigue parando la cámara de forma periódica y tapando cada huella; puede lograrse que los personajes alcancen de un salto alturas increíbles, dando marcha atrás a la película de un especialista que salta al suelo de espaldas; se puede conseguir que los vehículos corran sin peligro hacia la cámara hasta casi chocar con ella, pasando hacia atrás un plano que muestra en realidad el alejamiento del vehículo. Un gran número de populares películas de espías, como los *thrillers* de James Bond, se valen del «positivado inverso» realizado en una positivadora óptica para lograr dichos efectos. El positivado hacia adelante y hacia atrás, que alterna la misma acción en ambas direcciones, se utiliza para conseguir que un personaje ejecute algún movimiento que resulta tan complicado como divertido, o para prolongar el de las figuras de dibujos animados.

■ **mariposa** Gasa de gran tamaño, entre 1,50 y 1,80 metros, que se extiende sobre un bastidor y que se sostiene con uno o varios pies. Sirve para disminuir, difuminar o bloquear el paso de la luz que cae sobre la zona situada debajo de ella. Existe un formato mayor conocido como palio. *Véase* **palio.**

■ ***marquee value*** Capacidad del nombre de una estrella «escrito en la marquesina» para llevar a una gran cantidad de gente a ver una película. Aunque muchas salas ya no tienen una marquesina tradicional y ya no incluyen nombres de estrellas en la lista de las películas que exhiben en la parte frontal de su complejo de exhibición, la asociación de un intérprete de este tipo con una película es bien conocida mediante la publicidad.

■ **marquesina** Especie de alero colocado sobre la entrada de una sala de exhibición que anuncia el título de la película que se proyecta y, a veces, los nombres de las estrellas.

■ **máscara** (1) Cobertura parcial colocada delante del objetivo de la cámara para reducir o cambiar la forma de la imagen: por ejemplo, el iris utilizado por D. W. Griffith en sus películas mudas para formar una imagen circular. Estos instrumentos de bloqueo podían sugerir una visión a través del ojo de una cerradura, de una ventana o de alguna abertura de este tipo. Griffith también utilizaba estas máscaras para hacer más ancha o más alta la imagen y provocar efectos dramáticos. Este tipo de máscaras, quizá debido al uso excesivo que se hizo de ellas, o a que no son recursos muy sofisticados, ya no se utilizan mucho. *Véase* **plano de iris.** (2) Cobertura parcial colocada detrás del objetivo de una cámara o proyector o contra la abertura de una positivadora para conseguir una imagen de pantalla ancha. (3) Cobertura parcial colocada delante del objetivo de una cámara para tapar parte de la imagen de manera que parte de otra imagen pueda ser añadida posteriormente para formar una imagen compuesta. Este tipo de positivado compuesto se

utilizaba frecuentemente en las películas mudas y en las primeras películas sonoras para añadir un fondo a una acción real, combinar animación y acción real o, simplemente, para extender una estructura o decorado ya existente mediante una imagen de un dibujo filmada aparte. A veces se pasaba por la cámara el mismo negativo original dos veces para rodar ambos elementos de la imagen, pero resultaba más seguro y más eficaz filmar las diferentes imágenes en películas distintas y combinarlas posteriormente sobre un negativo virgen. (4) Instrumento, como puede ser otro fragmento de película con varias densidades, para controlar la luz o el color que llega a la película en una cámara o en una positivadora. (5) Cobertura parcial que impide que la luz llegue a cierta área de la película tapando parte del objetivo de la cámara durante la filmación o parte de la abertura en la positivadora. Parte de otra imagen se filmará después en el área no expuesta para la creación de una imagen compuesta. Se utilizaron máscaras para objetivos en películas mudas y en las primeras películas sonoras para combinar acción real y fondos, acción real y animación, y para extender o cambiar partes de decorados o estructuras mediante dibujos filmados. Con frecuencia las máscaras eran una pieza de cristal con parte de su área ennegrecida. Posteriormente se desarrolló un sistema que resultaba menos peligroso para el negativo original: se utilizaba una cámara de doble película en la que el área deseada de una imagen en un positivo se imprimía sobre un negativo mientras ambas películas pasaban en contacto por la ventanilla. El área no deseada del positivo se enmascaraba mediante la porción ennegrecida de una placa blanca colocada delante de la abertura. Después, podía pasarse el mismo negativo por la cámara, y filmarse parte de otra imagen en el área no expuesta a partir de otro positivo con el área no deseada ennegrecida de la misma manera, o pasarse sólo el negativo a través de la cámara para filmar dibujos o una fotografía que sirviera de fondo en su área no expuesta directamente a partir de la placa mate con el área de película ya expuesta ennegrecida en la placa. En procedimientos más avanzados, las «máscaras móviles», que son tiras de película con un área enmascarada que cambia de un fotograma a otro, permiten movimiento en el primer término o en el fondo. Estas máscaras pasan en contacto con cada positivo en una positivadora óptica, impidiendo que la parte no deseada de la imagen se exponga al negativo. La fotografía de imagen aérea también realiza planos compuestos: se pueden combinar dibujos con la imagen aérea de una acción real, actuando al mismo tiempo como su propia máscara. Se utilizan técnicas de enmascaramiento similares a las descritas más arriba que permiten que la fotografía de imagen aérea realice prácticamente la misma función que una cámara de doble película o una positivadora óptica. Actualmente se utiliza mucho la tecnología informática para crear este tipo de fondos, que se componen con los otros elementos de la imagen. (6) Pintura de máscara o máscara de fondo que se inserta mediante el proceso de máscara en la imagen compuesta descrita en (5). *Véase* **copiado con doble película, efectos especiales, fotografía de imagen aérea, pintura de máscara** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

máscara (máscara de ojo de cerradura para cámara)

■ **máscara articulada** Máscara dibujada a mano, una por fotograma, que impide la exposición de la película alrededor de un determinado sujeto. En la zona no expuesta se añaden posteriormente otras imágenes. El rotoscopio es uno de los mecanismos empleados en la creación de esta clase de máscaras. *Véase* **efectos especiales, máscara** (5) *y* **rotoscopio.**

■ **máscara complementaria** Máscara con zonas opacas e iluminadas opuestas a las de otra máscara, utilizadas de modo complementario para crear una imagen compuesta en los sistema de máscara. La máscara complementaria tapa la zona de la segunda imagen correspondiente a la zona de la primera imagen que la primera máscara ya ha permitido copiar. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscara con borde de alta definición** Máscara de contornos nítidos y claramente delineados, a diferencia de los de una máscara con borde de baja definición. Las máscaras con borde de alta definición requieren un registro perfecto para tapar áreas y hacer posible la unión sin defectos de diferentes elementos de la imagen para formar una imagen compuesta. *Véase* **máscara** (5).

■ **máscara de dispersión del azul** Máscara cuyo fin es prevenir el efecto indeseado de intrusión del fondo azul en las figuras de primer plano, presente en ocasiones en las imágenes compuestas obtenidas mediante el procedimiento de pantalla azul. *Véase* **procedimiento de pantalla azul.**

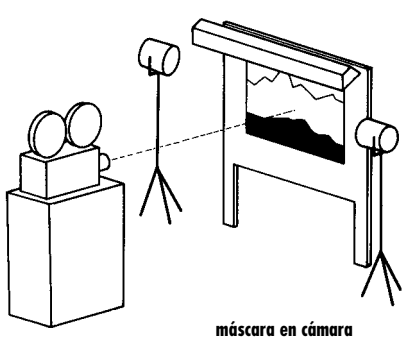
■ **máscara de imagen latente** Técnica del ámbito de la filmación de efectos especiales para unir elementos de la imagen distintos en una imagen compuesta registrando la imagen de un elemento, por ejemplo, de una pintura de máscara, en el negativo original, que ya contiene la otra parte de la imagen y sólo ha sido revelada en parte. Por consiguiente, el procedimiento une imágenes de primera generación y evita el positivado óptico. *Véase* **máscara** (5).

■ **máscara de primer término** *Véase* **máscara hembra.**

■ **máscara de reserva** Máscara con un sujeto opaco que se copia junto con una imagen de fondo mediante el proceso de copiado con doble película para tapar el área en la que se insertará posteriormente el sujeto. También llamada máscara de fondo o máscara macho. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscara de vídeo, compuesto de vídeo** *Véase* **composición electrónica.**

■ **máscara en cámara** Técnica para unir dos o más componentes distintos de diferentes imágenes en una sola imagen usando máscaras colocadas delante de la cámara o, a veces, dentro de la cámara en el plano focal. Esta técnica se prefirió a la de maqueta de cristal y se convirtió en el método habitual para la realización de máscaras durante muchos años en las películas comerciales antes del desarrollo del procedimiento de máscara con doble película. Se bloqueaba el paso de la luz hacia una parte del fotograma generalmente colocando delante de la cámara una lámina de cristal pintada de negro en el área apropiada. Después de que se filmara la acción real a través del cristal, la película se rebobinaba y se volvía a exponer, pero esta vez con la imagen latente cubierta por el área ennegrecida de una máscara y el área hacia la que se había bloqueado el paso de la luz anteriormente ahora expuesta a un decorado pintado o fotografía en la misma máscara. Cuando la película se revelaba, en cada fotograma aparecía una imagen compuesta. Esta misma técnica podía utilizarse para combinar acción real o un decorado con miniaturas animadas. Todavía se utiliza en la actualidad un tipo de máscara de cámara por su excelente calidad, pero sigue existiendo la posibilidad de arruinar el negativo con el rodaje original, un peligro que se evita con el copiado con doble película. *Véase* **maqueta de cristal, máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**



máscara en cámara

■ **máscara fija** Máscara inmóvil con una pintura o fotografía que se hace formar parte de la imagen de una escena de acción real. Este elemento visual puede añadirse durante el rodaje de la escena principal haciendo que una cámara fija ruede por delante de ellas (como en *King Kong* [1933], de Merian C. Cooper y Ernest Schoedsack, en la que se colocaron frente a la cámara máscaras de cristal con decorados pintados sobre ellas). Actualmente estas máscaras se pueden realizar en una positivadora óptica: primero se bloquea un área de la imagen de acción real mientras se transfiere de un positivo a un negativo; después, el elemento fijo se filma sobre esta área no expuesta a partir de un positivo de la máscara. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscara fotográfica** Fotografía recortada, unida mediante un procedimiento de máscara a una acción real o a otro elemento de la imagen definitiva. Tras haber copiado la imagen de la acción real sobre un negativo duplicado con un área tapada mediante una máscara, la fotografía recortada se coloca en un caballete delante de la cámara de truca con el área ya expuesta del negativo tapada mediante una máscara. Entonces se vuelve a pasar el negativo duplicado y la fotografía recortada se integra con la acción real. *Véase* **máscara** (5) *y* **plano de máscara pintada.**

■ **máscara hembra** Máscara que se utiliza para hacer imágenes compuestas en la filmación de efectos especiales, la cual es transparente en el área del sujeto pero opaca en el área que lo rodea. También llamada máscara de primer término y a veces máscara máster, máscara de tapa y máscara para la impresión de acción. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscara macho** Máscara para realizar imágenes compuestas en la filmación de efectos especiales; es opaca en el área del sujeto, pero transparente en el área que lo rodea. También llamada máscara de reserva. *Véase* **máscara** (5)**, máscara hembra** y **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscara móvil** Serie de máscaras calcadas mediante rotoscopio fotograma a fotograma sobre un caballete, ennegreciendo el área deseada y fotografiando consecutivamente las siluetas en una tira de película de alto contraste a partir de la cual se pueden hacer la máscara y la máscara contraria o complementaria. Las máscaras pueden utilizarse en el proceso de copia con doble película para combinar elementos procedentes de dos positivos distintos en un negativo para formar una imagen compuesta. La técnica se ha empleado eficazmente en ocasiones para insertar, a modo de máscaras, objetos que caen, que en realidad son dibujos animados, en una escena de acción real. *Véase* **procedimiento de máscara móvil** *y* **rotoscopio.**

■ **máscara móvil insertada** Máscara móvil de una sola área que tapa una porción de la imagen principal en la que una acción se pueda insertar posteriormente. Por ejemplo, primero puede taparse el área de una ventana y posteriormente insertarse vehículos en movimiento o una tormenta, como si se vieran a través de la ventana. Primero se filma la escena de la habitación, después se proyecta sobre un tablero de máscara, en el que la ventana se dibuja y se ennegrece. Esta área ennegrecida se filma y se hace una máscara móvil con un área opaca donde la ventana. La máscara se utiliza para tapar la ventana mientras la escena vuelve a filmarse en película virgen. Utilizando una máscara contraria para tapar el área correspondiente alrededor de la ventana en la película de fondo, el área apropiada puede insertarse en la ventana de la escena principal en el nuevo negativo. *Véase* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscara opaca** Máscara para un plano compuesto tan oscura que la luz no puede atravesarla. *Véase* **máscara.**

■ **máscara para plano focal** Dispositivo insertado en el interior de la cámara, delante del plano focal, para impedir que la película registre parte de la imagen, de manera que el área no expuesta se pueda rellenar posteriormente con una imagen o parte de una imagen filmada aparte. Este proceso permite que se combinen elementos de imagen dispares para formar una imagen compuesta (por ejemplo, que se combine acción real con animación). *Véase* **máscara** (5).

■ **máscara para televisión** Máscara utilizada en un visor o al preparar animación o rótulos en una película para indicar el área de seguridad que aparecerá en una pantalla de televisión. *Véase* **área de seguridad.**

■ **máscara quemada** Máscara en la que la zona del sujeto está iluminada. Cuando se une a un positivo del sujeto mediante un procedimiento bicapa, la máscara impide que la zona circundante sea captada en el nuevo negativo mientras se filma al sujeto. Una máscara de reserva, con la zona del sujeto opaca, se une, mediante el procedimiento bicapa, a un positivo del fondo, bloqueando en el negativo la zona del sujeto mientras se filma el fondo. La máscara quemada también se conoce como máscara de primer plano, máscara hembra, máscara de portada, máscara de acción, máscara de copia o máscara máster. *Véase* **máscara** (5) *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscaras complementarias** Aunque el término se emplea a menudo para referirse a las máscaras macho y hembra utilizadas en la creación de imágenes compuestas, especialmente en el procedimiento de máscara móvil, también se usa en relación con dos máscaras cualquiera que operan conjuntamente en la creación de dicha imagen. *Véase* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscaras desechables** Máscaras animadas, generalmente hechas con papel negro y filmadas sobre una mesa de animación. Estas máscaras se utilizan para tapar áreas u objetos no deseados en elementos visuales que formarán parte de una imagen compuesta. *Véase* **efectos especiales** y **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máscaras trazadas** Máscaras realizadas calcando mediante rotoscopio un solo fotograma de película sobre un caballete, trazando la línea de máscara en papel traslúcido, trazando la línea desde la primera hoja sobre otra mediante un negatoscopio de animación y después ennegreciendo la primera máscara a un lado de la línea y la segunda al otro lado. Las dos máscaras se utilizan para tapar las partes respectivas de dos imágenes al transferirlas individualmente a un negativo en una copiadora para formar una imagen compuesta. Se puede utilizar este mismo método para combinar cualquier cantidad de elementos a partir de imágenes distintas. *Véase* **máscara** (5)**, rotoscopio, efectos especiales** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **máster** (1) Positivo al que se han añadido, en su imagen, transiciones y otros efectos ópticos. (2) Versión final de una obra con el montaje definitivo, es decir, un máster positivo o cinta máster editada.

■ **máster compuesto** Copia positiva de grano fino con imagen y sonido utilizada para crear el negativo duplicado a partir del cual se producen las copias de distribución.

■ **máster de color positivo** Positivo de color de alta calidad hecho a partir de un negativo original de color, utilizado para producir negativos duplicados de color de grano fino, a partir de los cuales, a su vez, se producirán copias de distribución.

■ **máster de protección** Copia máster derivada del negativo original montado, hecha para la realización de futuros negativos de manera que se proteja el negativo original. En el caso de la película de color tricapa, el máster de protección puede también consistir en tres películas individuales de blanco y negro, cada una de ellas denominada matriz y cada una positivada a través de un filtro de uno de los colores primarios.

■ **máster de separación, positivo de separación** Cada una de las tres películas positivas en blanco y negro en las que están registrados los componentes azul, verde y rojo de un negativo de color a través de filtros amarillos, magenta y cian, respectivamente. Se puede hacer un negativo intermedio de color en una sola película a partir de estos positivos copiando cada uno a través del mismo filtro respectivo. Los máster de separación normalmente se utilizan para la conservación a largo plazo o para películas en color especiales o caras y a veces se usan en el cine de efectos especiales. *Véase* **película de color.**

■ **máster de vídeo** Cinta de vídeo que es la fuente de un copión montado de vídeo; por ejemplo, la cinta de vídeo que resulta de una transferencia de película cinematográfica a cinta de vídeo en un telecine. *Véase* **máster de vídeo editado.**

■ **máster de vídeo editado, máster editado** Videocasete completamente editado que resulta del montaje lineal, es decir, el videocasete ajustado a la lista de decisiones de edición (EDL). *Véase* **edición lineal, edición no lineal** *y* **máster de vídeo.**

■ **máster magnético** *Véase* **banda de sonido máster.**

■ **máster óptico** Copia realizada en una positivadora óptica y utilizada para hacer copias de distribución. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **máster positivo** Copia positiva de muy alta calidad realizada a partir del negativo original y utilizada para realizar negativos duplicados de grano fino, los cuales se utilizarán como fuente para las copias de distribución. El término «máster positivo» se aplica más frecuentemente a película de blanco y negro que a película de color. *Véase* **interpositivo.**

■ **máster positivo de grano fino** *Véase* **máster positivo.**

■ **máster rojo** Copia máster en blanco y negro, realizada a partir de un negativo original, con grano fino y un soporte claro que da a la película un tono rojizo.

■ ***matching*** Montar el negativo original en rollos A y B a semejanza del montaje similar del copión montado para realizar el positivado final continuo (generalmente para película de 16 mm). *Véase* **montaje en rollos A y B** *y* **positivado A y B.** (2) Montar cualquier negativo original a semejanza del montaje del copión montado.

■ **material de archivo** Metraje de acciones, hechos o escenarios previamente rodado y disponible para su compra o alquiler en una filmoteca o laboratorio. Este material de archivo se utiliza para ahorrar en gastos de rodaje.

■ **matiz** (1) Color determinado del espectro. (2) Tono o gradación de un color (pálido, brillante, etcétera).

■ **matriz** (1) Única tira de película que transfería un tinte coloreado a una copia positiva en el positivado por imbibición. Se utilizaban tres matrices de este tipo, cada una de los cuales transfería un color complementario a uno de los colores primarios. Mediante una síntesis sustractiva, la imagen correctamente coloreada se proyectaba sobre la pantalla. *Véase* **imbibición** *y* **película de color.** (2) Cada una de las tres capas de emulsión que se combinan para formar la película de color tricapa moderna. Cada matriz se hace sensible a un color primario distinto mediante copuladores químicos que forman una imagen en el negativo revelado en un color complementario a uno de los colores primarios. *Véase* **película de color** *y* **sistema de color tricapa integral.**

■ ***matte*** *Véase* **máscara** (5) y (6).

■ ***matte bleed*** Dispersión de luz y color en una línea entre dos áreas de una imagen que se han compuesto juntas mediante máscara. Esta dispersión evidencia la máscara y puede estar causada por una alineación incorrecta entre máscara y película en la copiadora. *Véase* **máscara** (5).

■ ***matte screen*** Pantalla de proyección plana que difunde un amplio ángulo de luz de forma que la película pueda verse claramente en los extremos laterales de la sala. *Véase* **pantalla.**

■ ***matting*** *Véase* **enmascarar** (3).

■ **maxibruto** Término utilizado para un *nine-light* con nueve lámparas PAR de 1.000 vatios cada una. *Véase* ***nine-light*** *y* **lámpara PAR.**

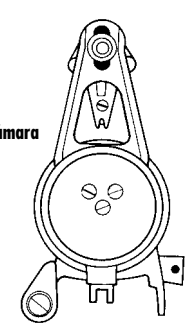
■ **MCA/Universal** *Véase* **Universal Pictures.**

■ **mecanismo *beater*** Mecanismo de tracción empleado en los primeros proyectores y en algunos modelos de ancho estrecho. Consistía en un rodillo, montado excéntricamente en una leva, que tiraba de la película de forma intermitente hacia abajo.

■ **mecanismo Bell and Howell** Movimiento intermitente de la cámara, diseñado por A. S. Howell, que consigue un alto grado de estabilidad en la película mediante el empleo de garfios. *Véase* **contragarfios de registro** *y* **registro** (1).

■ **mecanismo de áncora** *Véase* **movimiento por cruz de Malta.**

■ **mecanismo de arrastre** (1) Mecanismo en una cámara o proyector que arrastra hacia abajo un fotograma cada vez, en un movimiento intermitente, ante la abertura. En la mayoría de cámaras y en proyectores de película de menos de 35 mm, un garfio simple o doble engrana una o dos perforaciones y arrastra cada fotograma hacia abajo, llevándolo ante la abertura. En los proyectores profesionales de 70 y 35 mm, se utiliza un mecanismo de cruz de Malta en el cual la clavija de un eje giratorio engrana una de las cuatro aberturas de la cruz, haciéndola girar 90 grados cada vez y obligándola a hacer girar una rueda dentada que sitúa cada fotograma individualmente ante la abertura. En todos los casos, un obturador tapa la luz mientras cada fotograma es trasladado a la posición. *Véase* **movimiento intermitente.** (2) (también **sistema de arrastre**) Partes de una cámara o proyector que transportan la película a través del cuerpo principal de los aparatos; la energía para el funcionamiento de ellas la proporciona el motor eléctrico de arrastre.



mecanismo de arrastre (1) para cámara

■ **mecanismo de arrastre continuo** Mecanismo que introduce continuamente la película desde el chasis al cuerpo de la cámara y que, tras el movimiento intermitente de la película, la devuelve al chasis. *Véase* **cámara.**

■ **mecanismo de arrastre positivo** Sistema para mover la película a través de una máquina de procesado que utiliza ruedas dentadas para engranar las perforaciones. Este sistema no se utiliza para película negativa, ya que a veces daña las perforaciones.

■ **mecanismo de seguridad** Dispositivo sensor que detiene un proyector cuando la película se rompe. En los sistemas de proyección más modernos, se utiliza un láser para percibir las roturas cuando la película utiliza un sistema de automatización por código de barras. *Véase* **proyector.**

■ **media gasa** Marco circular medio cubierto con una malla metálica y utilizado generalmente para difundir parte de la luz que cae sobre un área determinada, procedente de un foco, o toda la luz que cae sobre un área desde una cámara colocada en un determinado ángulo.

■ ***media server*** Sistema informático de disco duro de gran capacidad que se utiliza para almacenar imágenes y sonido y para hacerlos accesibles a varias partes para su uso simultáneo.

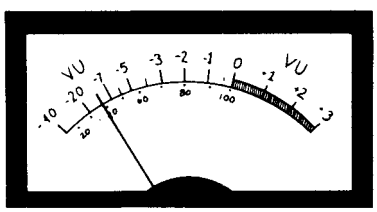
■ **mediar** En teoría de la información y en semiótica, actuar como medio para la transmisión de información. Cualquier mensaje estará influido por el medio que lo transmite y por los códigos que se utilizan en ese medio. Toda la información que recibimos de una película está influida por las propias características físicas del mismo medio (que está compuesto por una serie de imágenes planas, luminosas y en movimiento) y también por los diversos códigos (sociales y fílmicos) a través de los que opera el medio cinematográfico. *Véase* **medio** *y* **semiótica.**

■ **medidor de luz** *Véase* **exposímetro.**

■ **medidor de película** *Véase* **contador de metraje.**

■ **medidor de picos** Tipo de medidor de volumen o VU-metro (de *volume unit*, «unidad de volumen») en una grabadora de sonido magnético que ofrece lecturas precisas del sonido máximo en decibelios durante breves periodos regulares. Los medidores de volumen estándares tienen una respuesta más lenta y tienden a hacer el promedio de los niveles de sonido. *Véase* **medidor de volumen.**

■ **medidor de volumen, VU-metro** Dispositivo acoplado a un sistema de grabación o reproducción para indicar la amplitud de sonido, generalmente en decibelios, por encima o por debajo de un punto medio. Un medidor de este tipo es importante cuando se graba para asegurarse de que el sonido no es ni demasiado bajo, con un espectro insuficiente, ni demasiado alto y distorsionado. Los VU-metros tienden a ofrecer lecturas promedio de los niveles de sonido y no son lo suficientemente rápidos para responder a volúmenes altos de corta duración. Los medidores de picos son más precisos para registrar esos picos de volumen. Algunos VU-metros y medidores de picos utilizan una serie de luces pequeñas en lugar de un dial y una escala impresa. *Véase* **medidor de picos.**



VU-metro

■ **medio, medio artístico, medio de expresión** Elementos materiales o básicos a través de los cuales un organismo o artista transmite información. En este sentido, la pintura es el medio a través del cual un pintor se expresa, las palabras son el medio de expresión de un escritor y las imágenes cinematográficas son el medio de expresión básico de un cineasta. La idea que frecuentemente se expresa, especialmente desde la aparición de *Comprender los medios de comunicación* (1964), de Marshall McLuhan, es que «el medio es el mensaje», en el sentido en que conforma e influye en la información que transmite, además de que transmite más información que la que contiene su mensaje. Se ha dicho mucho sobre cómo la imagen electrónica de la pantalla de televisión ha influido en la propia información que trata de transmitir, al mismo tiempo que ha influido en la forma en la que percibimos y reaccionamos tanto a esa información como al mundo que nos rodea (un ejemplo notable serían las percepciones de y las reacciones a la guerra de Vietnam en Norteamérica). Ciertamente el cine, con su medio de imágenes visuales –su luminosidad, su ilusoria profundidad de campo, perspectivas de cámara y secuencias visuales– ha dado forma a su propio mundo al mismo tiempo que ha tenido un impacto sobre nuestras propias percepciones del mundo en que vivimos.

■ **medio de comunicación** Organismo o medio para la transmisión de información. Las artes son medios de comunicación individuales, por ejemplo, el cine y el teatro. Los medios de comunicación de masas, que transmiten información a grandes cantidades de personas, incluyen los periódicos, la radio y la televisión.

■ **medios tonos** Tonos de una imagen que se encuentran entre lo más iluminado y lo más dejado en sombra.

■ **medir** Calcular la distancia desde el objetivo de la cámara al plano de la acción con el fin de ajustar el enfoque de la cámara.

■ **megafonista** (1) Término utilizado a veces para designar al director, que tiene su origen en el megáfono que se supone que utilizaban los primeros directores de cine. (2) Persona que sostenía el megáfono a través del cual se supone que los directores de cine mudo vociferaban sus órdenes.

■ **megáfono** Instrumento grande con forma de embudo para amplificar y dirigir la voz. A veces se representa a los directores de la época del cine mudo gritando órdenes al equipo y a los actores a través de un megáfono.

■ ***megaplex*** Gran *multiplex* con 16 o más salas y con comodidades y tecnología moderna. Actualmente en EE.UU. estas multisalas se alojan en una gran construcción individual con un único vestíbulo, un gran puesto de consumo y unas cuantas taquillas que venden entradas para todos los pases. El AMC Grand Complex de Dallas tiene 24 pantallas, al tiempo que la misma empresa planea construir un complejo de 25 pantallas en la Calle 42 de Nueva York y un complejo de 30 en Ontario, California. Aunque un número tan elevado de pantallas presenta una amplia selección de películas, el *megaplex* no ofrece demasiada diversidad, excepto quizás en ciertas áreas urbanas. En su lugar, este tipo de complejos permiten hacer reservas continuas de las mismas películas populares en dos salas. *Véase* **exhibidor** *y* ***multiplex.***

■ **melodrama** Término aplicado originalmente a obras de teatro que ponían énfasis en la trama y la acción a expensas del personaje y la motivación. Este tipo de obras de teatro son sencillas y de carácter emocional, apelando a los sentimientos del público en lugar de a sus mentes. Las cuestiones morales se reducen a una lucha entre el bien y el mal con personajes que representan claramente lo

uno o lo otro. Este tipo de obras generalmente tienen un final feliz en los que la virtud se ve recompensada. El teatro norteamericano y británico del siglo XIX y de principios del XX incluyó de forma relevante este tipo de obras, que tuvieron una notable influencia en varias películas del primer cine mudo. Ciertamente puede verse esta influencia en muchas películas de Griffith, aunque su destacada técnica cinematográfica y sólidas interpretaciones elevan estas obras por encima del simple melodrama (véase, por ejemplo, su impresionante *Las dos tormentas* [*Way Down East*, 1920], basada en el melodrama típico escrito por Lottie Blair Parker). Investigadoras feministas de nuestra época han identificado y analizado un melodrama que se centraba en gran medida en los problemas personales y sociales de las mujeres de forma muy emocional, por ejemplo, *Stella Dallas* (1937), dirigida por King Vidor, con Barbara Stanwyck en el papel de la mujer que sacrifica todo lo que tiene por su hija. Analizadas desde la perspectiva de la espectadora femenina, se considera que este tipo de películas ocultan o disfrazan en sus narraciones las contradicciones y presiones que sufren las mujeres en la sociedad contemporánea. *Véase* **película de mujeres.**

melodrama A Lillian Gish se le ordena que no vuelva a poner los pies en esa casa en la conmovedora *Las dos tormentas* (1920), de D. W. Griffith.

■ **Mellotron** Máquina, especialmente popular entre los grupos de rock de los años sesenta y setenta, que contenía una gran cantidad de cintas individuales con música y efectos de sonido, cualquiera de los cuales podía insertarse en la banda sonora de una película durante el proceso de mezclado.

■ **mercado de público, objetivo de mercado** Público al que va dirigida una película; por ejemplo, el joven público adolescente para el cual, fundamentalmente, se realizan películas que no son sino groseras farsas sobre la vida en la escuela secundaria.

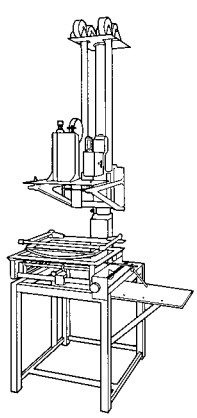
■ **mercadotecnia** Al ser las películas productos de consumo, y debido a que debe recuperarse una gran cantidad de dinero para que resulten rentables, la publicidad debe convencer primero a un público potencial de que desean verlas y después deben hacerse disponibles para su consumo. Las empresas de distribución tienen departamentos tanto de publicidad como de ventas para desempeñar estas funciones respectivamente. En la actualidad, un importante ámbito para la publicidad es la televisión, tanto la local como las cadenas nacionales, aunque la prensa todavía desempeña un papel importante. En los años setenta, los grandes distribuidores se dieron cuenta de que la televisión nacional era una eficaz forma de publicidad y el ámbito con el mayor potencial para las ganancias financieras. El resultado de este tipo de publicidad simultánea y a gran escala fue el alquiler de películas a exhibidores a gran escala nacional; en los años ochenta, las películas se estrenaban simultáneamente hasta en 2.000 pantallas y actualmente hasta en 3.000 en el caso de superproducciones especiales. La época de los estrenos en primer lugar en ciudades selectas y de los *road shows* seguidos de una distribución más amplia ya es historia. Ahora el objetivo es crear un gran interés por la película, normalmente vendiendo su concepto y sus estrellas, relacionando en especial el uno con las otras. A este interés le sigue de inmediato un estreno masivo de forma que se consigan unos grandes ingresos brutos en la misma primera semana (en realidad, en el primer fin de semana). Se espera que el ímpetu empujará a la película, especialmente con la ayuda del «boca a oreja». En 1996, la película promedio de los grandes estudios/distribuidores costaba aproximadamente 40 millones de dólares, a los que había que añadir 20 millones para la publicidad y las copias. La televisión llega a un amplio mercado, pero este tipo de publicidad es muy caro de mantener durante más de una semana. Al mismo tiempo, los intereses sobre los préstamos solicitados para realizar la película van aumentando. Una gran cantidad de películas se retira de las salas cuando se hace evidente que no recuperarán sus costes y que no merece la pena gastarse más dinero en publicidad. En el caso de ciertas películas de elevado presupuesto, la venta y el alquiler posterior de la película en vídeo y su pase por la televisión por cable (en el caso de EE.UU.) se tienen muy en cuenta desde el principio, así como otros mercados auxiliares, como, por ejemplo, los juguetes, las camisetas y las grabaciones de la banda sonora. La Walt Disney Company, que escribió la biblia de la mercadotecnia auxiliar, consiguió que Frito-Lay y Burger King potenciaran aún más la venta de su *Juguestes (Toy Story)* (*Toy Story*, 1995), dirigida por John Lasseter, cuando estas empresas

gastaron 125 millones de dólares adicionales promocionando sus productos relacionados con la película. Las películas que se estima que tendrán un público más reducido pueden ser objeto de un estreno de tipo plataforma en el que primero se exhiben en un número limitado de salas con la esperanza de que una exhibición de este tipo provoque un interés más general y desemboque en una distribución más amplia. Gran parte de lo que hemos descrito más arriba en términos de mercadotecnia a escala nacional puede aplicarse también a la venta de una película en mercados extranjeros; es importante recordar que las películas son el segundo producto de exportación más importante de los Estados Unidos. La mercadotecnia de una película continúa tras su estreno no sólo en vídeo y a través de mercados auxiliares, sino también a través de los diversos parques temáticos, como los ligados a Disney y Universal, que convierten a las películas en parte de su mundo de fantasía, y también a través de las tiendas que utilizan los nombres e iconos de Disney y Warner Brothers. *Véase* **estudio de mercado.**

■ ***merchandising*** Utilización del título, el logo, los dibujos y los personajes de una película para comercializar diversos productos. Desde hace mucho tiempo, la Walt Disney Production Company tiene una división de productos de consumo encargada de los acuerdos de licencia del uso de los personajes de los dibujos animados de Disney para la fabricación de una multitud de productos. *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), dirigida por George Lucas, y las posteriores películas de la serie hicieron que otros estudios tomaran conciencia de todo el potencial económico de la venta de las licencias de uso de sus personajes para la fabricación de productos como juguetes, juegos, muñecos, libros, camisetas, ropa y muchos otros productos. New Line Cinema creó una mina financiera similar con sus Tortugas Ninja, que comenzó con el estreno en 1990 de *Las tortugas Ninja* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 1990). La producción de Spielberg *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993) sacó a los dinosaurios del olvido y los introdujo en el hogar de mil maneras.

■ **mesa de animación** Equipo diseñado para mantener fijo y controlar el movimiento de los dibujos y para sujetar y colocar la cámara que fotografía estos dibujos fotograma a fotograma. Normalmente, las diferentes partes de la escena se dibujan sobre calcos traslúcidos y el fondo inmóvil, sobre papel blanco. Estos elementos de la imagen se mantienen fijos mediante espigas situadas debajo de la cámara sobre un tablero compuesto por diversos objetos. Las espigas encajadas en rieles permiten mover los calcos hacia los lados, mientras que las espigas móviles permiten que los acetatos se muevan en sentido transversal o longitudinal. Dichas espigas mantienen fijos los calcos mientras se mueve la parte superior del tablero. Una lámina de cristal, llamada platina, mantiene planos los calcos. La cámara, enfocada hacia abajo, sobre los dibujos, puede moverse verticalmente con un alto grado de control para alterar el tamaño del campo o para conseguir un efecto de *zoom*. Esta cámara, a su vez, se encuentra controlada por un mecanismo que permite tanto la filmación continuada como la fotografía fotograma a fotograma, ajustándose el foco automáticamente mientras la cámara se mueve mediante un sistema de levas. El tablero, que también puede rotar o moverse en cualquier dirección, tiene una abertura en el centro que sirve tanto para las transparencias y el material gráfico con iluminación trasera como para la retroproyección. Dos lámparas, colocadas a ambos lados de la mesa y a una distancia equidistante de su centro, constituyen las fuentes normales de iluminación. Con las mesas de animación se pueden conseguir toda clase de efectos (transiciones, distorsiones, enmascaramientos...), empleándose tanto para la filmación de textos y fondos como para las figuras animadas. En la actualidad las mesas de animación se controlan por medio de ordenadores, que permiten la ejecución de movimientos precisos y repetidos tanto de la cámara como de los materiales gráficos, así como el control de las exposiciones de la cámara. Los dibujos clave realizados por el animador pueden ser la base de la acción creada por un ordenador, filmándose de manera continua o fotograma a fotograma. Oxberry es un destacado fabricante de estas mesas de animación. *Véase* **animación, animación por ordenador** *y* **cámara de animación.**

mesa de animación



■ **mesa de control de iluminación** *Véase* **consola de control de iluminación.**

■ **mesa de edición** *Véase* **consola de edición.**

■ **mesa de luces** *Véase* **consola de control de iluminación.**

■ **mesa de mezclas** *Véase* **mezcladora**

■ **mesa de montaje** *Véase* **consola de montaje.**

■ **mesa de montaje horizontal** *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ **mesa de proyección** *Véase* **consola de proyección.**

■ **mesa de registro** Gran mesa horizontal en la que, mediante perforaciones y espigas, se registran dibujos y calcos para que sean filmados por una cámara que se encuentra encima de ellos en el trabajo de animación, de títulos y de máscaras.

■ **mesa de sonido** *Véase* **consola de sonido.**

■ **mesa de títulos** Mesa para filmar títulos que sostiene tanto la cámara como la tarjeta de títulos colocada frente al objetivo.

■ **mesa de *zoom*** Término utilizado informalmente para referirse a una mesa de animación, debido a la capacidad de su cámara para crear efectos de *zoom* moviéndose rápidamente en vertical por la columna y, por tanto, para alejarse del dibujo o para acercarse a él.

■ **metáfora** En el habla y la escritura, aplicación de una palabra o frase asociada con un objeto a otro objeto normalmente no relacionado con él, estableciendo de este modo una comparación implícita. El objeto que recibe el inesperado giro de lenguaje se ve, mediante la comparación, desde una nueva perspectiva. En el cine, el término «metáfora» se ha aplicado generalmente a la secuencia de dos planos consecutivos en la que el segundo establece una comparación directa con el primero y, por consiguiente, afirma algo sobre él. Eisenstein utilizó esta práctica en sus secuencias de *montage*, de forma muy brillante en su película *Octubre* (*Oktiabr*, 1928), cuando, por ejemplo, la entrada de los nuevos delegados del Congreso de los Soviets se relaciona con las ruedas en movimiento del batallón motorizado. En realidad estas yuxtaposiciones son símiles, en los que un objeto es comparado de forma directa con otro. En el cine, las comparaciones metafóricas, a menos que estén integradas adecuadamente y sean poéticamente imaginativas, pueden ser obvias y artificiales, como, por ejemplo, cuando se compara a los amantes apasionados con una pareja de caballos salvajes en celo en *No serás un extraño* (*Not as a stranger*, 1955), dirigida por Stanley Kramer. El hecho de que nos sorprendamos y nos deleitemos al descubrir lo acertado de la comparación es condición indispensable para afirmar que una metáfora cinematográfica ha logrado la misma integración inesperada de dos objetos que puede conseguirse en el lenguaje.

■ **meter en campo** Término utilizado en los guiones cinematográficos que indica que la cámara se mueve durante un plano para incluir a alguien o a algo en el plano.

■ **metonimia** En el habla y la escritura, aplicación de una palabra o frase con el que se designa a un objeto para otro objeto con el que normalmente se relaciona de algún modo (por ejemplo, cuando a un mercenario se le designa como una «pistola a sueldo»). En el cine, este concepto se aplica libremente a un objeto que está presente ante los ojos para así representar a otro objeto con el cual está relacionado. Por ejemplo, las gafas rotas en *Extraños en un tren* (*Strangers on a train*, 1951), de Hitchcock, se convierten en una metonimia de la mujer asesinada que antes las llevaba. En semiótica, las gafas como signo de la mujer serían denominadas un «índice». Relacionada con la metonimia, la sinécdoque se da asimismo cuando se utiliza una parte real de un objeto como signo para el todo o cuando el todo se usa para representar una parte. *Véase* **índice** *y* **sinécdoque.**

■ **metraje** (1) Medida de la película en metros. (2) Cantidad de metros de película rodados para una toma determinada o para toda una película.

■ **metraje de archivo** Cualquier escena cinematográfica que se utiliza en un filme pero que en origen se rodó para otra película o con alguna otra finalidad. Se pueden utilizar varios fragmentos de metraje de archivo procedentes de otros largometrajes para realizar una compilación, o se puede extraer una escena concreta de un documental o de un antiguo noticiario, insertándolo en el nuevo filme. *Véase* **plano de archivo.**

■ **Metro-Goldwyn-Mayer, MGM** La más grande y más poderosa de las grandes productoras cinematográficas de Hollywood desde aproximadamente 1930 hasta después de la Segunda Guerra Mundial, cuyo bien conocido logo al principio de cada película era un león que ruge. En 1920, Marcus Loew, que era dueño de una gran cadena de salas de exhibición, compró la Metro Pictures Corporation, una compañía de producción y distribución. En 1924 también compró la Goldwyn Picture Corporation, fundada originalmente por Samuel Goldwyn y, después, fundió la Metro-Goldwyn con la productora de Louis B. Mayer para formar la Metro-Goldwyn-Mayer, o MGM, como

también se la conocía (en realidad el nombre social era Loew's Inc.). La compañía centró su producción cinematográfica en el estudio Goldwyn de Culver City. Louis B. Mayer fue nombrado director del estudio, puesto que ocuparía durante casi treinta años. Fue ayudado considerablemente por Irving Thalberg, que había llegado a la Mayer Company después de dejar Universal en 1923 y en aquel momento sólo tenía veinticinco años. Entre Mayer y Thalberg, la MGM construyó uno de los más eficaces y hábiles estudios cinematográficos de la historia del cine, produciendo hasta 40 películas al año con su característico estilo lustroso y excelente. Mientras que Mayer fue responsable de construir los lujosos estudios MGM, con su plantel de estrellas, su miríada de departamentos y su compañía de directores y técnicos, Thalberg fue responsable del alto nivel del producto que generaba la MGM, implicándose personalmente desde el principio hasta el final de cada producción, desde la escritura del guion hasta el montaje final. La MGM fue, sobre todo, un estudio de estrellas y, aunque muchos directores de talento trabajaron para la compañía, gran parte de su trabajo fue oprimido por el sistema de estudio. Entre las estrellas que trabajaron para la MGM hasta los años de la guerra figuran John Barrymore, Joan Crawford, Mickey Rooney, Greta Garbo, Clark Gable, Jean Harlow, Spencer Tracy y Judy Garland. Thalberg murió a los treinta y seis años en 1936, pero tres años más tarde el estudio lograría dos de sus mayores éxitos, *El mago de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) y *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939), ambas dirigidas por Victor Fleming.

Después de la guerra, la MGM, como los otros grandes estudios, fue obligada a despojarse de sus salas de exhibición debido a la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo. La aparición de la televisión, la disminución del público relacionada con ello y el aumento de los costes de producción comenzaron a cobrarse su peaje, pero películas como *Ben-Hur* (1959), dirigida por William Wyler, y *Doctor Zhivago* (1965), dirigida por David Lean, aunque no eran productos del antiguo sistema de estudios, aparecieron bajo la bandera de la MGM y ayudaron a la enferma compañía. Pero la marea era inevitable y las pérdidas económicas continuaron. A pesar de *Doce del patíbulo* (*The Dirty Dozen*, 1967), dirigida por Robert Aldrich, y de *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), dirigida por Stanley Kubrick, la compañía fue adquirida por un empresario de Las Vegas, Kirk Kerkorian, en 1969. Mientras la MGM creaba un hotel de lujo en Las Vegas, allá en Culver City se vendían elementos de atrezo, escenario y terrenos del estudio. La MGM se convirtió en un productor y distribuidor ocasional de películas, cediendo la distribución a la United Artists en 1973, de la cual se apropió en 1981. El resto de la historia de la MGM durante esta etapa es un asunto todavía más lastimoso, con un breve periodo como propiedad de la Turner Broadcasting System que desembocó en la venta del estudio de Culver City a Lorimar Telepictures y en el regreso del nombre y de las producciones en curso de la compañía a las manos de Kirk Kerkorian, que ya había obtenido la United Artists. Turner fue lo suficientemente listo como para retener el catálogo de películas de la MGM. En 1990, Giancarlo Paretti compró la MGM/UA como parte de la Pathé Communications Company, llamando a la nueva corporación MGM-Pathé Communications. Paretti no tenía fondos suficientes y perdió la compañía, que en 1992 quedó en manos de Crédit Lyonnais Bank Nederland de Francia, que había financiado el trato original. A finales de los noventa, la MGM/UA volvía al cine con un aluvión de actividades, estrenando éxitos de taquilla como *Cómo conquistar Hollywood* (*Get Shorty*, 1995), realizada por Barry Sonnenfeld, y películas de calidad como *Leaving Las Vegas* (1995), realizada por Mike Figgis, obteniendo una parte de los ingresos de taquilla obtenidos durante el año 1995 del 6,3 por 100, y con *Una jaula de grillos* (*The Birdcage*, 1996), de Mike Nichols. A pesar de esta reciente actividad, y de disponer del catálogo de películas de la United Artists, el estado financiero de la compañía sigue siendo tenso. Su futuro en este momento está especialmente en el aire debido a que Kirk Kerkorian ha vuelto a agarrar del cuello a la compañía, esta vez como principal financiador del grupo que ha comprado la compañía recientemente. *[Nota editorial: en el momento de publicar la presente edición (finales de abril de 2004), existen negociaciones con la multinacional Sony para la venta de MGM].*

■ **metros por minuto** Velocidad a la que pasa la película a través de una cámara o proyector. La película de 70 mm pasa a 34 metros por minuto; la película muda de 35 mm, a 18 metros por minuto y la película sonora de 35 mm, a 27 metros por minuto; la película muda de 16 mm, a 7 metros por minuto y la película sonora de 16 mm, a 11 metros por minuto.

■ ***metteur-en-scène*** Término francés para designar a la persona, en la mayor parte de las ocasiones el director, responsable de crear la *mise-en-scène* o «puesta en escena» de una película –es decir, de ponerlo todo en imágenes– y también de montar la película. El término lo utilizan peyorativamente los críticos franceses para los directores que simplemente llevan a cabo órdenes en la realización de una película y no imponen su propia visión personal, no logrando ser, por consiguiente, *auteurs*. *Véase* **autor.**

■ **mezcla** (1) Proceso de combinar todas las bandas de sonido individuales de diálogo, sonido y efectos sonoros en la banda de sonido máster compuesta. Este proceso se realiza en una sala o estudio en la que se proyectan las imágenes de la película sobre una pantalla con un contador de metraje debajo. Las bandas, en películas magnéticas distintas, se reproducen en unidades de reproducción de sonido (llamadas *dubbers*), cada una de las cuales alimenta una consola de mezclas, y se ajusta la calidad y el volumen de cada banda. Se pueden crear efectos especiales –por ejemplo, puede añadirse un eco para una voz o un ruido que supuestamente vienen de una habitación cerrada–. Ciertos sonidos, como los de ruidos de ambiente, pueden reproducirse mediante una película en bucle de forma continua. Las unidades de reproducción y la mezcla están intersincronizadas con el proyector de película, y todos pueden hacerse funcionar hacia adelante y hacia atrás para repetir una secuencia tantas veces como sea necesario. El mezclador de sonido sabe exactamente en qué momento insertar una determinada banda de sonido gracias a la hoja de mezclas que le ha proporcionado el montador. Este parte señala el lugar de película exacto en el que debería añadirse o cesar el sonido –los números de metraje de la película pasan de forma consecutiva debajo de la pantalla y en la consola–. Con frecuencia, se realiza una mezcla previa de diversas bandas sonoras en varias bandas de sonido para las categorías individuales de diálogo, música y efectos sonoros, y con estas bandas se hace una mezcla previa en las bandas de sonido D (de diálogo), E (efectos sonoros) y M (música). Hasta 15, y a veces incluso más, bandas de sonido distintas pueden incluirse en las bandas D, M y E finales, que, a su vez, serán combinadas en la mezcla final. Se realiza una mezcla previa de las bandas de sonido para permitir un mejor control y equilibrado de los diversos componentes y también porque en la consola no hay suficientes cabezas reproductoras para todas las bandas originales. La banda de sonido definitiva debe convertirse en un negativo óptico, que luego puede producir el positivo óptico para la comprobación final. Para el sonido estereofónico en película de 35 mm, se positivan cuatro pistas en dos canales ópticos que se colocan en la copia estándar (tres para el efecto estereofónico desde la izquierda, centro y derecha de la pantalla, y una para el sonido envolvente). Para el sonido estereofónico y envolvente en una película de 70 mm, se utilizan seis pistas magnéticas distintas.

La mezcla digital es el último avance en la edición de sonido e indudablemente su popularidad crecerá a medida que estos sistemas se hagan menos caros y que su capacidad aumente. El sonido se puede grabar durante la producción en cinta bien analógica, o bien digital, y después transferirlo al disco duro. Estos sonidos digitalizados permiten un fácil acceso y una tremenda flexibilidad para alterar, mejorar y combinar tanto sonidos como bandas. Se pueden tomar efectos de sonido y músicas de bancos almacenados e, incluso, crearse de cero. El ajuste, mejora y combinación de las diversas bandas de diálogo, efectos sonoros y música se realiza con gran exactitud, y el sonido se coloca con gran precisión en relación con la imagen. Gran parte de la acumulación de capas para las bandas individuales pueden realizarse mediante sistemas compactos de producción con disco duro que aceleran y facilitan los diversos procesos, aunque, para hacer la mezcla definitiva, sus resultados se transfieren al estudio de mezcla mayor, con su superior capacidad para el control y la manipulación del sonido. Los sonidos de los estudios de doblaje postsincronizado (ADR) y del estudio Foley también pueden enviarse allí. Este tipo de estudios están equipados para mezclar bandas de sonido estereofónicas con sonido envolvente. La mezcla para las bandas digitales se graba en cinta o disco y más tarde se graba ópticamente en la copia estándar junto con las bandas ópticas analógicas. Todo el proceso de mezcla, que comenzó en los EE.UU. en 1932, fue fundamental para liberar las películas de las limitaciones de las grabaciones en decorados y en localizaciones, al mismo tiempo que permitía un audio mejor y más complejo que el que se conseguía mediante el doblaje en los primeros días del sonido. *Véase* **grabación de sonido digital, mezclador, sonido** *y* **sonido estereofónico**

(2) Banda de sonido compuesta o bandas de sonido estereofónico definitivas que resultan de la mezcla conjunta de todas las bandas de sonido. (3) Transición visual de una escena a otra en la que la primera escena va desapareciendo gradualmente mediante un fundido en negro mientras que la segunda va apareciendo gradualmente mediante un fundido de apertura, un encadenado. *Véase* **encadenado.**

■ **mezcla de audio sin imagen** Mezcla de audio elaborada a partir de las diversas pistas de sonido sin tener a la vista el copión como referente visual. *Véase* **mezcla** *y* **mezcla intersincronizada.**

■ **mezcla de referencia** Mezcla de sonido temprana, a veces hecha a partir de la consola de montaje horizontal, para utilizarla en el montaje de la película antes de que se haga la mezcla definitiva. La mezcla de referencia combina el diálogo original, no corregido, con algunos efectos de sonido y música temporales, quizá tomados de un archivo o de discos, para que sirvan de ayuda en el montaje. Estos

efectos o música a veces se denominan efectos de referencia o música de referencia para indicar su uso temporal. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ **mezcla en película magnética** Banda de sonido mezclada definitiva en película magnética de 35 o 16 mm que puede utilizarse para su proyección intersincronizada con la imagen o transferirse a vídeo. La mezcla en película magnética tiene una calidad de sonido superior a la banda de sonido óptica en la película cinematográfica.

■ **mezcla intersincronizada** Mezcla de sonido para la cual se utilizan la imagen y todas las bandas de sonido. Normalmente se utiliza un proyector intersincronizado, varios *dubbers* que reproducen bandas montadas y una grabadora intersincronizada. El montador de sonido puede contemplar un copión montado al mismo tiempo que escucha las diversas bandas. *Véase* **mezcla de audio sin imagen.**

■ **mezcla *roll-back*** *Véase* **rock and roll.**

■ **mezclador, mezclador de sonido** (1) Persona responsable de la mezcla final de todas las bandas de sonido en la banda compuesta. A esta persona también se le llama a veces montador de sonido, mezclador de regrabación o mezclador de doblaje. *Véase* **mezcla.** (2) Persona encargada de la grabación del sonido durante la producción. Sus responsabilidades incluyen la coordinación y la mezcla, en el decorado o en la localización, del sonido procedente de los diversos micrófonos mediante una consola de mezclas o mezclador portátil. También se le llama mezclador de producción, mezclador de sonido de producción y mezclador de sonido de plató. *Véase* **equipo de sonido.** (3) Persona encargada de grabar música para una película. También llamado mezclador musical.

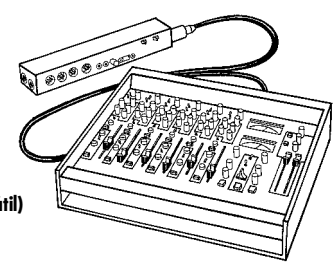
■ **mezclador de regrabación** Individuo del equipo de sonido o del estudio de grabación que se encarga de unir todas las bandas de sonido individuales en una sola banda de sonido o mezcla máster. Asimismo es responsable de la síntesis del diálogo, de los efectos de sonido y de la música. También llamado mezclador de doblaje. *Véase* **mezclador.**

■ **mezclador de sonido de plató** *Véase* **mezclador de sonido de producción.**

■ **mezclador de sonido de producción, mezclador de producción** Persona responsable de la grabación del sonido durante el rodaje de una producción. Esta persona es responsable del diálogo, del ruido ambiental o del entorno y de los efectos de sonido que se producen en el decorado. Debe supervisar la colocación de los micrófonos, el manejo de la jirafa y la grabación correcta de los sonidos individuales, bien por separado o en una mezcla mediante el uso de un mezlador portátil. *Véase* **mezclador**.

■ **mezclador portátil** *Véase* **mezclador** *y* **panel de mezclas.**

■ **mezcladora, consola de mezclas, mesa de mezclas** Una consola de mezclas es una gran mezcladora utilizada para crear la banda de sonido magnética o digitalizada definitiva a partir de las diversas bandas de sonido individuales de diálogo, narración, música, efectos de sonido y ruidos ambiente. Unos aparatos de reproducción (llamados *dubbers*) envían el sonido de la banda de cada película magnética a la consola, que a veces puede manejar 15 señales o más. Puede controlarse individualmente el canal de cada banda de sonido para mejorar la calidad o alterar el volumen de su sonido, y la mayor parte de las consolas pueden crear ecos o efectos similares para cualquier sonido determinado. Las bandas originales pueden combinarse en varias bandas premezcladas (por ejemplo, de diálogos, efectos de sonido, música) para efectuar un mayor realce de su calidad. A veces se premezclan las bandas porque no hay suficientes cabezas de reproducción para todas las bandas originales. Estas consolas también tienen controles para el proyector de película y las unidades de reproducción, así como un contador de metraje para la película. Pueden hacer avanzar, rebobinar y volver a reproducir el sonido o la imagen, grabando y regrabando hasta que se consigue la integración de bandas deseada para la mezcla final. Actualmente los mezcladores modernos trabajan con sonido digital; este tipo de sonido permite una notable flexibilidad y un gran abanico de posibilidades para la mejora, la alteración y la manipulación del sonido, así como para la acumulación por capas del sonido. El sonido digital tampoco es susceptible del deterioro de una regrabación a otra, al estar codificado en números binarios. Estas consolas modernas están conectadas a diversos sistemas de producción de audio con disco duro, en los que puede haberse trabajado sobre las bandas individuales, y también pueden recibir sonido de los estudios ADR y Foley, así como de bancos de soni-



mezclador (portátil)

dos y de sintetizadores, en el proceso de realización de la mezcla definitiva. Se utilizan mezcladores portátiles durante el rodaje para controlar, coordinar y mezclar los sonidos que se graban a partir de los diversos micrófonos. La consola de mezclas portátil Sonosax SX-S, por ejemplo, que consiguió para su fabricante en Suiza, Sonax S.A., un Oscar al logro científico y técnico en 1995, actualmente permite la grabación digital y puede incorporar un módulo cinematográfico que hace posible su conexión a una asistencia de vídeo, el control remoto de las grabadoras de audio Nagra, comunicación directa con el microfonista y salidas adicionales. *Véase* **mezcla.**

■ ***mickey mousing*** Coordinar sonido, especialmente música, de forma tan estrecha con la imagen que parece describir exactamente lo que está sucediendo en la pantalla. En los dibujos animados producidos por Walt Disney, como los que protagonizaba Mickey Mouse, puede haber sido deseable para el sencillo mundo animado, pero en películas de acción real esta coordinación se considera demasiado obvia y simplista. *Véase* **música.**

■ **microcinematografía** Filmación de objetos muy pequeños mediante un microscopio. También llamada cinemicrografía, cinefotomicrografía y cinemicroscopia. *Véase* **macrocinematografía.**

■ **microfonista** Técnico de sonido responsable de la adecuada colocación de los micrófonos, a veces con la ayuda de una jirafa.

■ **micrófono** Instrumento que transforma la energía producida por las ondas sonoras en una señal eléctrica que puede grabarse, transmitirse o amplificarse. Al final, la señal eléctrica se reconvierte en ondas sonoras en un altavoz. En la producción cinematográfica hay dos métodos principales para convertir ondas sonoras en energía eléctrica en el micrófono. En el micrófono dinámico, electrodinámico o de bobina móvil, un diafragma vibratorio hace que una bobina se mueva en un campo magnético, creando por ello un voltaje eléctrico. En un micrófono de condensador o electrostático, una de las láminas metálicas de un condensador, que es un instrumento para acumular energía eléctrica al que se alimenta con una corriente eléctrica, actúa como un diafragma: cuando vibra, su posición cambiante en relación con una lámina metálica fija provoca una alteración en la capacitancia entre las dos láminas, que puede amplificarse.

Hay varios tipos y formas distintas de micrófonos para diversas funciones en el rodaje: el tipo unidireccional en forma de corazón usado normalmente (a veces llamado cardioide) capta el sonido sobre todo en la dirección en la que se apunta (a veces se combinan dos micrófonos de este tipo para doblar el área de captación de sonido). El micrófono ultradireccional o «de fusil», situado en el extremo de un largo tubo, recibe sonido desde un ángulo de aceptación muy estrecho, y puede captar el habla de una persona que se encuentra a un par de metros de distancia, siempre y cuando se halle situada directamente frente al instrumento. El micrófono multidireccional capta sonido en todas direcciones y, aunque no es tan eficaz ni claro como los otros tipos, es útil para captar el ruido general del entorno o de un grupo de personas. El diminuto micrófono *lavalier*, utilizado sobre todo en televisión, puede colocarse alrededor del cuello de un personaje y ocultarse bajo la ropa. Los micrófonos inalámbricos o radiomicrófonos, que no necesitan cables y se colocan sobre los personajes, han demostrado ser más eficaces últimamente.

Aunque normalmente se utilizan dos o más micrófonos para la grabación de sonido estereofónico, instrumentos como el micrófono de fusil estéreo permiten la captación de dos señales a partir de una fuente de imagen, una mediante un elemento apuntado directamente a la fuente y la otra mediante un elemento colocado bidireccionalmente o a 90 grados respecto a la fuente. *Véase* **sonido.**

■ **micrófono bidireccional** Micrófono que capta el sonido procedente de sus partes frontal y posterior, pero no de sus laterales. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono cardioide** Micrófono unidireccional que capta los sonidos procedentes de todo el arco sonoro, aunque resulta más sensible a los sonidos que vienen de delante que a los que proceden de detrás y, en consecuencia, resalta las fuentes sonoras frontales frente a las posteriores. Por ese motivo, es el más indicado para la grabación de diálogos. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono de cañón** (1) Micrófono de forma alargada con un rango de aceptación estrecho, capaz de aislar los sonidos. Este instrumento resulta especialmente efectivo para registrar el diálogo cuando hay un ruido de fondo considerable o para captar la voz de un intérprete concreto cuando hay varios personajes hablando. *Véase* **micrófono.** (2) *Véase* **micrófono de fusil.**

■ **micrófono de condensador, micrófono electrostático** Micrófono en el que las vibraciones de un diafragma respecto a una placa fija producen una variación en el voltaje, la cual es la fuente del sonido amplificado. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono de fusil, micrófono de cañón** Micrófono que puede apuntarse en cualquier dirección como un rifle o un cañón para captar el sonido de una fuente específica. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono de solapa** Pequeño micrófono oculto sujeto a las ropas de un intérprete para captar sus palabras.

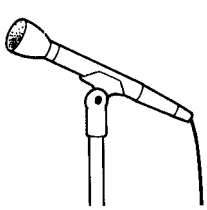
■ **micrófono dinámico** Micrófono que funciona mediante una bobina móvil. Un diafragma reacciona a las ondas sonoras vibrando y haciendo que una bobina se mueva en un campo magnético. La bobina crea un voltaje que corresponde a las ondas y que es el origen del sonido en una grabación.

■ **micrófono direccional, micrófono unidireccional** Tipo de micrófono que capta sobre todo el sonido que procede de una dirección, empleándose, en consecuencia, para la grabación de diálogos y de otros sonidos específicos. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono inalámbrico** Pequeño transmisor que lleva encima la persona o el intérprete, el cual envía el sonido a un receptor que se encuentra a corta distancia para grabarlo, en los casos en que un cable unido al micrófono o una jirafa de micrófono resulten poco prácticos.

■ **micrófono *lavalier*** Pequeño micrófono, suspendido del cuello de un intérprete y generalmente oculto bajo sus ropas, que capta las palabras de su portador. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono multidireccional** Micrófono que recoge sonido de todas direcciones. Aunque no es muy eficaz para captar una conversación determinada o sonido localizado, este micrófono resulta útil para recoger el sonido general de un área. *Véase* **micrófono.**



micrófono multidireccional

■ **micrófono no direccional** Micrófono que capta el sonido general del área que lo rodea y no el que procede de una dirección concreta. También llamado micrófono multidireccional. *Véase* **micrófono.**

■ **micrófono unidireccional** Micrófono cardioide muy utilizado, que capta, ante todo, el sonido procedente de la dirección a la que se orienta. También llamado micrófono cardioide. *Véase* **micrófono.**

■ ***micro-major*** Pequeña productora con su propia línea de crédito.

■ ***midget*** Proyector de haz concentrado de 200 vatios con una lente Fresnel de 10 cm. *Véase* **Fresnel** *y* ***mini.***

■ **MIDI** Iniciales que corresponden a Musical Instrument Digital Interface, un sistema electrónico que permite la integración de audio digital a partir de un sintetizador, un instrumento electrónico y la memoria del ordenador. El MIDI puede trabajar con el código de tiempo SMPTE para emparejar música con las imágenes tanto de vídeo como de película. *Véase* **código de tiempo.**

■ ***mighty*** Foco abierto de enfoque variable de 2.000 vatios.

■ **mimesis** Término de teoría literaria que se refiere a la imitación y la representación de la realidad. El término es aplicable a los estudios sobre cine cuando decidimos hasta qué punto es mimética una película en sus intenciones y en la presentación de su material. El cine recorre la gama desde la representación mimética extrema en el noticiario y en el documental a la ausencia total de mímesis en ciertos tipos de películas abstractas experimentales. El grado de mímesis en las películas de ficción lo controla la cantidad de estilización que haya en su representación y el grado en que la película socava su propia realidad enfatizando su proceso como película.

■ ***mini*** Proyector de haz concentrado de 200 vatios con una lente Fresnel de 7,6 cm. *Véase* **Fresnel** *y* ***midget.***

■ **miniatura, maqueta, modelo** Pequeña réplica, creada a escala, de un vehículo, personaje, animal, objeto o lugar que puede filmarse y hacerse aparecer a tamaño real o mayor. Estos modelos los crea cuidadosamente el personal de efectos especiales con suficiente grado de detalle para que parezcan realistas. Puede utilizarse una miniatura «colgada» delante de la cámara cuando se necesita expandir un decorado real –por ejemplo, cuando se ha de añadir un techo elaborado–, o se puede filmar esta miniatura y combinarse su imagen con otra del decorado posteriormente en el positivado. Las miniaturas también pueden hacer la función de fondos vistos a través de una ventana. Pueden utilizarse miniaturas de trenes, automóviles y aviones para crear choques espectaculares. Cuando se filman miniaturas en movimiento, la cámara debe hacerse funcionar a mayor velo-

cidad para que, al proyectarlas a una velocidad normal, la acción se ralentice en relación con el aumento del tamaño del sujeto dentro de la imagen (la velocidad de la cámara para la acción de miniaturas debería ser la raíz cuadrada de la escala). Las fieras y los animales primitivos que vemos en las películas fantásticas frecuentemente son miniaturas animadas mediante filmación fotograma a fotograma, como lo son también las víctimas humanas de estas criaturas en momentos de violencia. Los planos de miniaturas pueden o bien intercalarse en el montaje con acción real, o bien integrarse con acción real en una imagen compuesta mediante diversas técnicas de máscara, de proyección trasera o proyección frontal y, hoy día, digitalmente. *Véase* **animación, cine fantástico, control del movimiento, efectos especiales** *y* **filmación fotograma a fotograma.**

■ **minibruto** Término utilizado para un *nine-light* con nueve lámparas FCX. *Véase* **lámpara FCX** *y* ***nine-light*.**

■ ***mini-majors*** Segundo nivel dentro de las compañías estadounidenses de producción/distribución, caracterizado a veces por su carencia de estudios o de su propia compañía de distribución extranjera. En los últimos años, esta lista ha sido muy volátil, con varias compañías pequeñas de este tipo como Savoy desapareciendo del negocio y Miramax y New Line afirmando mantener su independencia al mismo tiempo que eran adquiridas por compañías más grandes, la primera por Disney y la segunda por Turner (que se convirtió en parte de Time Warner). *Véase* **grandes estudios** *y* ***micro-major*.**

■ **mínimos, tarifa mínima** Cantidad básica de dinero que ha de ganar un intérprete o cualquier miembro de una producción cinematográfica por un día o una semana tal como lo establecen los diversos sindicatos, asociaciones profesionales y productoras.

■ **minimúltiple** Distribución media de una película, algo menor que la de un estreno masivo. Se puede realizar este tipo de estreno para tantear el terreno o para aumentar el apetito del público ante un estreno masivo. *Véase* **distribución.**

■ ***minus lens*** Objetivo suplementario que extiende el alcance de un objetivo normal al de un teleobjetivo. Normalmente las *minus lenses* se sostienen a distancia de la cámara mediante instrumentos como fuelles o tubos de extensión. *Véase* **objetivo.**

■ **Miramax Films** Compañía de distribución cinematográfica fundada en Nueva York en 1981 por los hermanos Bob y Harvey Weinstein que también pasó a la producción en 1989. Con los años, Miramax ha desarrollado una reputación por estrenar películas independientes estadounidenses y extranjeras de gran calidad, sin por ello dejar de gozar de éxito económico. Miramax distribuyó las películas norteamericanas *Sexo, mentiras y cintas de vídeo* (*Sex, Lies, and Videotape*, 1989), dirigida por Steven Soderbergh, y *Reservoir Dogs* (1993), dirigida por Quentin Tarantino, al mismo tiempo que llevó a los cines de los EE.UU. *Como agua para chocolate* (1992), dirigida por Alfonso Arau, *Juego de lágrimas* (*The Crying Game*, 1992), dirigida por Neil Jordan, y *El piano* (*The Piano*, 1993), de Jane Campion. En 1994, tuvo un gran éxito al distribuir *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino. Miramax fue adquirida por la Walt Disney Company en 1993, con el acuerdo de que seguiría actuando con independencia, siempre y cuando no distribuyera películas no calificadas. Para cumplir con este compromiso, los Weinstein formaron otra compañía de distribución, Shining Excalibar Films, para estrenar *Kids*, de Larry Clark, en 1995.

■ ***mired,* valor *mired*** Término que, tomado de las primeras letras de las palabras «grados microrrecíprocos» *(micro reciprocal degrees)*, hace referencia a una unidad para medir la temperatura de color, que se calcula dividiendo un millón por los grados Kelvin. Debido a que una diferencia numérica en grados Kelvin para temperaturas de color en el extremo más bajo de la escala es mucho más importante que la misma diferencia numérica para temperaturas en la parte más elevada de la escala, los *mireds*, que expresan una representación matemática más exacta de estas diferencias en ambos extremos, se utilizan para lograr equilibrio de color y mantener la consistencia del color de lámparas y filtros. *Véase* **escala Kelvin.**

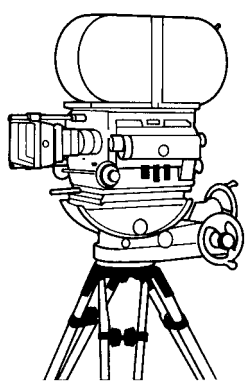
■ ***mise-en-cadre, mise-en-shot*** Disposición compositiva de un plano, que incluye la relación entre los elementos, tanto estáticos como móviles. Los términos, que proceden de la crítica cinematográfica francesa, hacen referencia a cómo el director «pone dentro de un plano» todos estos componentes y se relacionan de manera más precisa con la dimensión temporal del cine que el de *mise-en-scène*, que procede del teatro y enfatiza la dimensión espacial de una escena. No obstante, en la actualidad se utiliza generalmente el término *mise-en-scène* para incluir los elementos compositivos tanto espaciales como temporales. *Véase* ***mise-en-scène*.**

■ ***mise-en-scène*** Término francés, que significa «poner en escena», que originalmente se utilizó para

describir la puesta en escena de un director de teatro, la forma en la que disponía todos los componentes visuales sobre la escena. El término se ha puesto de moda en la crítica cinematográfica y ha adquirido significados y connotaciones nuevas a partir de su contexto cinematográfico. La *mise-en-scène*, en el análisis fílmico, se refiere a la composición del encuadre individual (la relación entre objetos, personas y masas); la interacción de luz y oscuridad; los patrones de color; la posición y el ángulo de visión de la cámara, así como el movimiento dentro del encuadre. Debido a que la imagen que vemos en el cine, a diferencia de la de una interpretación en vivo sobre el escenario del teatro, es bidimensional y no tiene profundidad real, y debido a que generalmente es más grande que la que vemos en el teatro y a que tiene sus propios tamaños y perspectivas relativas, la consideración de una *mise-en-scène* para el cine es diferente de la de una para el teatro. Preocupaciones importantes son si la imagen tiene un foco en profundidad o un enfoque poco profundo, y hasta qué punto cualquier distorsión provocada por la refracción del objetivo puede influir en nuestra percepción del movimiento en la imagen. En general, se considera que los directores que enfatizan la *mise-en-scène* se apoyan menos en el montaje, y se relaciona su estilo con la técnica cinematográfica de «foco en profundidad» que André Bazin contrasta con el *montage*. Sin embargo, es difícil afirmar que los directores de *mise-en-scène* son más realistas que los que enfatizan el montaje, como han hecho algunos críticos, ya que una gran cantidad de composición en el fotograma individual puede crear una imagen muy diferenciada y a veces hasta artificial. Muchos directores buscan un equilibrio entre la *mise-en-scène* individual y su contexto en una secuencia.

■ **mitad de carga** *Véase* **cuarto de carga.**

■ **Mitchell** Nombre de marca de las cámaras que fabricaba la Mitchell Company y que fueron los aparatos estándar que se usaron para la filmación profesional durante más de cincuenta años. La tradicional NC (de *noiseless camera*, «cámara insonorizada») y los modelos BNC todavía se utilizan en la producción cinematográfica. Ambos son extremadamente pesados; para moverlos sobre una *dolly*, ambos exigen dos maquinistas y ambos tienen una gran precisión de registro en el movimiento intermitente. La BNC difiere de la NC en diversos aspectos: está totalmente insonorizada, de manera que puede utilizarse para el rodaje en interiores cuando se graba sonido y tiene una sola montura de objetivo, en lugar de la torreta de la NC, que sostiene cuatro objetivos. Posteriormente, Mitchell cambió el sistema de visor indirecto por uno de visor réflex, aunque los nuevos modelos, llamados NCR y BNCR, permanecieron casi sin cambios. También es importante la Mitchell BNCR «Mark II», una cámara ligera con un visor réflex que es excelente para la filmación en exteriores y que puede encerrarse en una cubierta insonorizada o *blimp* para el trabajo en estudio. Mitchell también fabricó una cámara de 65 mm, la BFC, que es muy similar a la BNC, y una cámara réflex de mano para película de 65 mm, la Todd-AO AP-65. En 1990, los derechos de la cámara Mitchell fueron adquiridos a Panavision por la Flight Research, Inc. de Richmond, Virginia, que era básicamente un fabricante de cámaras de seguridad, que actualmente sólo produce chasis para la cámara Mitchell. La cámara ya no se produce, aunque muchas siguen utilizándose todavía y gran parte del mecanismo de movimiento aparece en las cámaras Panavision. Varias viejas Mitchell están siendo mejoradas para su uso como cámaras de efectos especiales, frecuentemente para rodar miniaturas ya sea fotograma a fotograma o como parte de un sistema de control del movimiento. *Véase* **cámara** *y* **efectos especiales.**



Mitchell BNC

■ **mito** El término «mito» normalmente se aplica a cualquiera de las historias que surgen en una cultura para explicar sus creencias básicas acerca de la naturaleza del universo y de la relación del individuo con el universo, así como para dar cuenta de ciertas instituciones, rituales y convenciones que forman parte del patrimonio cultural de esa sociedad. Estas historias, al tratar de explicar lo inexplicable, utilizan a divinidades y a grandes héroes, y, al pertenecer a toda una cultura, no proceden de un solo individuo, sino que surgen como creación de numerosos autores. Debido a que muchas de nuestras ansiedades psicológicas acerca del universo y de nuestro lugar en él son similares de una época a otra y de un lugar a otro, frecuentemente los mitos

de diferentes culturas se asemejan: por ejemplo, historias sobre deidades como el sumerio Tamuz, el griego Adonis y el egipcio Atis tratan a estos dioses como a divinidades de la fertilidad que son destruidas durante el invierno, pero que resucitan en primavera como anunciadoras de la renovación de la naturaleza. En los estudios literarios, la crítica de corte mitológico ha tratado de localizar una serie de tramas y personajes universales, presentes en textos individuales, que irían más allá de los mundos sociales inmediatos creados por las obras, para explicar la atracción fundamental subyacente que estas obras suscitan en el lector. Para ello, se ha acudido con frecuencia a las teorías de Carl Jung sobre el inconsciente colectivo y sobre los arquetipos universales.

Este tipo de crítica no se ha utilizado con gran frecuencia en relación con el mundo del cine básicamente porque gran parte del atractivo del medio cinematográfico se basa en su creación visual de un mundo social inmediato, concreto y particular, pero no cabe duda de que el cine, en cuanto forma de arte narrativa que trata de tipos humanos reconocibles, está abierto a este tipo de aproximación. Los mitos de renacimiento abundan en obras como *La diligencia* (*Stagecoach*, 1939), de John Ford, y *La ley del silencio* (*On the Waterfront*, 1954), de Elia Kazan, y tampoco resulta difícil encontrar figuras arquetípicas, como la doncella angelical de cabellos rubios y la sensual hembra morena, en las películas norteamericanas de los años treinta. A veces, los cineastas han hecho conscientemente adaptaciones modernas de mitos clásicos: por ejemplo, los directores franceses Jean Cocteau y Marcel Camus han utilizado el mito de Orfeo y Eurídice en sus respectivas películas *Orfeo* (*Orphée*, 1949) y *Orfeo negro* (*Orfeu negro*, 1958). El concepto de mito también se ha aplicado a ciertos géneros cinematográficos, especialmente al *western*, forjador de un tipo de mito específicamente norteamericano. Aunque, en la mayor parte de las ocasiones, las historias o los personajes de estas películas no están basadas en dioses, sino en leyendas cuyos orígenes pueden encontrarse en la historia real, dan lugar a situaciones y producen figuras arquetípicas nacionales que se encuentran en gran medida relacionadas con las creencias e instituciones norteamericanas. El héroe vaquero, desde las películas mudas de Broncho Billy protagonizadas por G. M. Anderson hasta los últimos largometrajes de John Wayne, constituye una encarnación del individualismo norteamericano, mientras que los conflictos entre representantes de la ley y los fuera de la ley, los colonos y los indios, los granjeros y los ganaderos, encarnan la interminable lucha librada en Norteamérica entre los impulsos hacia la conformidad y hacia el individualismo, hacia la socialización y hacia la independencia. *Véase* **arquetipo.**

■ ***mix down*** Combinar las diversas bandas de sonido en la banda o mezcla de sonido definitiva. *Véase* **mezcla.**

■ ***mixed media*** Presentación que utiliza más de un medio de expresión, por ejemplo, cine, vídeo, diapositivas, música grabada y quizás incluso intérpretes reales. Estas presentaciones son frecuentes en las reuniones empresariales o en las demostraciones al público. *Véase* **multimedia.**

■ ***model mover*** Aparato que mueve un modelo durante el rodaje de un plano con control del movimiento. *Véase* **control del movimiento.**

■ **modelado** (1) Apariencia tridimensional detallada de un sujeto que se logra mediante la interacción de luz y sombras. Este efecto es extremadamente importante para dar textura y composición a una imagen, así como personalidad e individualidad al rostro de un actor. *Véase* **relieve.** (2) Procedimiento mediante el cual se crean inicialmente los modelos en la animación por ordenador. En un método, se unen varios puntos mediante líneas, formando polígonos, que, a su vez, se unen juntos para crear las diversas figuras geométricas llamadas primitivos. Las figuras geométricas se manipulan y se ensamblan para crear el modelo. Por otra parte, el *spine modelling* se compone de una serie de líneas curvas y es más eficaz para figuras redondas o curvadas. La aplicación de texturas añade revestimientos a estas formas. *Véase* **animación por ordenador** *y* **aplicación de texturas.**

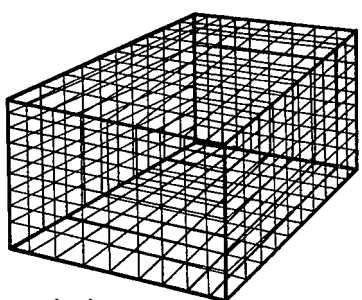
■ **modelado poligonal** En animación y gráficos por ordenador, utilizar un conjunto de polígonos individuales para crear un modelo tridimensional. Los polígonos son las formas más pequeñas que se usan para la creación de los primitivos (es decir, cubos, conos y esferas), que, a su vez, son la fuente de los modelos. Debido a que los polígonos tienen al menos tres caras rectas, es mejor utilizarlos para objetos con bordes rectos (los bordes curvados podrían parecer escalonados, al estar compuestos por una serie de líneas rectas). Para objetos curvados o redondeados es más eficaz el modelado por curvas. *Véase* **animación por ordenador** *y* **modelado por curvas.**

■ **modelado por curvas** En el ámbito de la animación o los gráficos por ordenador, crear primitivos o mo-

delos tridimensionales utilizando una serie de curvas *(splines)*. Este tipo de modelado es especialmente eficaz para crear objetos redondos o curvados con líneas lisas y permite una gran cantidad de sencillas manipulaciones de figura y forma. *Véase* **animación por ordenador** *y* **modelado poligonal.**

■ **modelo** *Véase* **miniatura.**

■ **modelo de estructuras lineales, gráficos de estructuras lineales, animación de estructuras lineales** (1) Fase primaria en los gráficos o en la animación por ordenador en la que se diseña una forma básica de un objeto tridimensional uniendo los puntos designados mediante líneas. *Véase* **animación** *y* **animación por ordenador.** (2) Animación realizada utilizando sólo las líneas de contorno de personajes y objetos (por ejemplo, los gráficos vectoriales).



modelo de estructuras lineales

■ **modelo de manos** Persona de la que sólo se filman sus manos.

■ **modo de exhibición** Forma de estrenar una película (por ejemplo, estreno limitado, general o masivo).

■ **modulación** (1) Regulación o ajuste de una señal de audio. (2) Reducción de la intensidad de una voz o de cualquier señal de audio. (3) Variaciones y cambios en la señal luminosa que son responsables del área variable o la densidad variable de la banda de sonido óptico. Esta modulación la produce el efecto de la señal de audio eléctrica en el modulador. *Véase* **sonido óptico.** (4) Variación en la amplitud o frecuencia de una onda portadora producida por una sola onda en la transmisión del sonido por radio (AM es modulación de la amplitud y FM es frecuencia modulada).

■ **modulación cruzada** Distorsión sonora que puede producirse en el método de área variable de grabación de sonido óptico. Sucede porque la imagen de la onda sonora se extiende más allá de su punto de foco cuando se positiva, dando lugar a componentes de baja frecuencia y a chirridos en las consonantes sibilantes. El problema se puede evitar ajustando la densidad de la película. V*éase* **banda de sonido de área variable.**

■ **modulador** Válvula de luz en un sistema de sonido óptico que, en respuesta a la señal de audio eléctrica, modula la luz de manera que forma una banda de sonido de área variable o de densidad variable. *Véase* **sonido óptico.**

■ **módulo** (1) Componente en cualquier sistema que realiza una función específica y que es intercambiable. (2) Alojamiento individual que da cabida a una lámpara. (3) Luminaria individual con su propio interruptor que se utiliza en conjunción con otras lámparas del mismo tipo como un solo aparato. Las lámparas se hacen funcionar bien de forma independiente o bien juntas.

■ **modulómetro** Medidor de picos de una grabadora de sonido Nagra. *Véase* **medidor de picos.**

■ **mogol** La palabra deriva de los conquistadores mongoles de la India y se utiliza para describir a una persona poderosa y autocrática. En la industria cinematográfica, el término se aplicaba a los directores de los grandes estudios, como Louis B. Mayer, de MGM, y Darryl F. Zanuck, de Twentieth-Century Fox.

■ **Mole-Richardson Company** Fundada en 1927 por Peter Mole y situada en Hollywood, esta compañía fabrica aparatos de iluminación y de alimentación para la industria de los medios de comunicación visuales.

■ **monitor** (1) Cualquier instrumento o aparato utilizado para comprobar la calidad de la imagen durante su filmación o la calidad del sonido mientras se graba. En el caso de la filmación, el monitor puede ser un pequeño televisor conectado a la cámara; en la grabación de sonido, puede ser un altavoz. (2) Pantalla de vídeo que muestra una imagen de una cámara de vídeo o de un reproductor de cintas de vídeo. (3) Pantalla de visualización en un sistema informático.

■ **monitor de sonido** *Véase* **altavoz monitor.**

■ **monocromática** (1) Imagen en los diversos tonos y sombras de un solo color. (2) Imagen cinematográfica en blanco y negro.

■ **Monogram Picture Corporation** Productora cinematográfica comercial, fundada en 1930, que produjo una serie de películas de bajo presupuesto, incluyendo historias de aventuras con los Bowery Boys, películas de misterio de Charlie Chan, *westerns* y algunas películas de terror poco memorables. En 1946, se formó Allied Artists como filial de Monogram para producir un tipo de película de mayor calidad; en 1958, ambas compañías se convirtieron en Allied Artists Pictures Corporation. *Véase* **Allied Artists Pictures Corporation.**

■ **monólogo interior** Pensamientos interiores de un personaje expuestos como si el personaje mantuviera una conversación continua consigo mismo. La técnica es más aceptable en la novela, ya que nos permite introducirnos en las mentes de los personajes a medida que leemos sus pensamientos; es menos natural en el teatro, donde la acción tiene que detenerse mientras el personaje da un paso al frente y recita, en forma de soliloquio, sus pensamientos, aunque el público de Shakespeare aceptaba la convención. En el cine se puede pronunciar un monólogo interior por la vía de la voz en *off*: mientras el personaje se mueve con los labios cerrados, escuchamos la voz del individuo expresando sus pensamientos. Fue así como Lawrence Olivier se ocupó de los soliloquios en su producción cinematográfica del *Hamlet* de Shakespeare (1948). Eisenstein afirmaba que el montaje era una manera de expresar el «monólogo interior», o el proceso del pensamiento, de forma visual (en *Teoría y técnica cinematográficas*).

■ ***monopack*** (1) Cualquier película que puede utilizarse por sí misma en la filmación en color (en contraste, por ejemplo, con el antiguo procedimiento de Technicolor de tres tiras). (2) Película de color integral tricapa en la que las tres emulsiones sensibles a los colores primarios se encuentran en un único soporte. *Véase* **película de color** *y* **sistema de color tricapa integral.**

■ **monopie** Soporte de una sola pata para una cámara. *Véase* **trípode.**

■ **montador** Persona responsable de unir la película y darle su forma definitiva. Con frecuencia el montador tiene gran importancia en el éxito o el fracaso de la película. Es el montador quien, dando forma y ordenando los planos, las escenas y las secuencias, modulando e integrando al mismo tiempo el sonido, ejerce una influencia considerable en el desarrollo, el ritmo, el énfasis y el impacto final de la película. Hoy día la mayor parte de los montadores trabajan en estrecha colaboración con el director (o, a veces, con el productor) y se guían por la visión de la película y las preferencias que éste tiene para escenas concretas, pero la película sigue dependiendo, con frecuencia, de las cualidades del montador. Varios directores empezaron como montadores, como, por ejemplo, Robert Wise, que montó *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, y Hal Ashby, que ganó un Oscar por el montaje de *En el calor de la noche* (*In The Heat of the Nigh*t, 1967), de Norman Jewison. Entre los muchos buenos montadores cuyas habilidades han contribuido considerablemente al éxito de las películas en las que trabajaron se cuentan Ralph Dawson, que ganó tres Oscars, el primero con *El sueño de una noche de verano* (*A Midsummer Night's Dream*, 1935), de Max Reinhardt; Daniel Mandell, que también ganó tres Oscars, entre ellos uno por *Los mejores años de nuestra vida* (*The Best Years of Our Lives*), 1946, de William Wyler; William Hornbeck, que ganó el Oscar por *Un lugar bajo el sol* (*A Place in the Sun*, 1951), de George Stevens; Adrienne Fazan, que trabajó en varios de los musicales de la MGM y ganó un Oscar por *Gigi* (1958), de Vincente Minnelli; George Tomasini, que montó varias de las películas más aclamadas de Hitchcock, incluyendo *Psicosis* (*Psycho*, 1960); William Reynolds, que ganó un Oscar por *El golpe* (*The sting*, 1973), de George Roy Hill y Michael Kahn, que ganó sendos Oscars por *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981) y *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993), ambas de Steven Spielberg. *Véase* **corte** *y* **montaje.**

■ **montador de ADR, montador de doblaje postsincronizado** Persona responsable de grabar y añadir diálogos adicionales a una producción cinematográfica. Durante el rodaje es posible que el diálogo se haya grabado inadecuadamente, que el ruido de fondo haya sido excesivo o que haya resultado imposible grabar las voces de los intérpretes. En cualquiera de esos casos, el montador de doblaje postsincronizado atiende el requerimiento del supervisor de montaje de sonido, organizando y supervisando las sesiones de grabación para ayudar después, si resulta necesario, con las alteraciones que haya que realizar en la banda de sonido. *Véase* **sustitución automática de diálogos.**

■ **montador de efectos de sonido** Persona encargada fundamentalmente del ensamblaje y la sincronización de los efectos especiales y, en ocasiones, de la banda musical (el montador del filme se encarga de los diálogos y de las voces en *off*, y el montador musical generalmente se encarga del montaje de la música).

■ **montador de producción** Persona que ensambla el material rodado durante el día en el copión y sincroniza la película con el sonido grabado, para su reproducción al día siguiente. El montador de producción generalmente utiliza un proyector intersincronizado que muestra la película y que está conectado sincrónicamente con el motor de un sistema de reproducción de sonido. *Véase* **montaje**.

■ **montador de sonido** (1) Individuo que trabaja a las órdenes de un supervisor del montaje de sonido, ayudándole mientras, quizá, se encarga del montaje del sonido de una parte concreta de la película. (2) Supervisor del montaje de sonido en una pequeña producción. (3) Montador de efectos de sonido o montador musical. *Véase* **mezclador.**

■ **montador musical** Persona responsable de montar la música de una película para que se empareje correctamente con la imagen y encaje en la mezcla. El montador musical consulta al director, al montador y al compositor para calcular los tiempos para la música y elabora una «relación de pies musicales» u «hoja de pies musicales» para la regrabación y la mezcla final.

■ **montadora horizontal** *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ ***montage*** El término se tomó del francés *monter*, «ensamblar», y en el cine tiene los siguientes significados. (1) En Europa, proceso de montar una película, de ensamblar todos los planos, escenas y secuencias en la película definitiva. No obstante, el término, debido a su uso especial por los cineastas rusos tal y como se describe más abajo, tiene connotaciones que sugieren algo más que el proceso mecánico de montaje, que hacen que el propio proceso parezca ser un acto creativo de ensamblar los fragmentos de película, de construir la obra de arte a partir de sus bloques de construcción teniendo en cuenta el efecto inmediato y total de una película. No obstante, a veces se hace una sencilla distinción entre estos dos estilos de montaje llamando al tipo aparentemente más simple «*montage* narrativo» y al tipo más artístico «*montage* expresivo» (*véase* Marcel Martin, *El lenguaje del cine*).

(2) Proceso de montaje tal como lo desarrollaron específicamente los cineastas rusos Pudovkin y Eisenstein, aunque incluso aquí tenemos dos estilos de montaje aparentemente distintos. Las bases de los estilos de Pudovkin y Eisenstein pueden encontrarse en el Taller Kuleshov de la Escuela de Cine Estatal de Moscú. Los miembros del grupo desarrollaron el arte del montaje y la creencia de que era la misma base del cine. El estilo de montaje que desarrolló Pudovkin (su obra maestra *La madre* [*Mat*, 1926] es la que mejor lo ejemplifica) enfatizaba la continuidad de la película, concatenando los planos entre sí de forma inevitable, como los eslabones de una cadena. Por esta razón a su teoría del montaje se le ha llamado concatenación. Pudovkin creía que las emociones y pensamientos del espectador podían guiarse a través de un estilo básicamente discreto de montaje que no estorbara a la línea narrativa de la película al mismo tiempo que desarrollaba ciertas ideas o temas, aunque él mismo ocasionalmente usara en cierto grado el tipo de montaje más dramático que normalmente asociamos con Eisenstein. La teoría del *montage* de Eisenstein, por otro lado, se ha definido como de «colisión» (él mismo utiliza los términos «concatenación» y «colisión» en sus escritos), y en ella el énfasis se pone en una yuxtaposición dinámica de planos individuales que llama la atención sobre sí misma y obliga al espectador a llegar conscientemente a conclusiones acerca de la interacción entre las imágenes, al mismo tiempo que se ve emocional y psicológicamente afectado de una forma menos consciente. En lugar de la continuidad, Eisenstein enfatizaba el conflicto y el contraste, abogando por cierta forma de dialéctica hegeliana, en la que cada plano era una célula en la que podía yuxtaponerse una tesis a una antítesis, logrando entre ambas una síntesis o significación que no era inherente en ninguno de los planos. Eisenstein abogaba por los siguientes tipos específicos de *montage*, que también podían aparecer juntos en la misma secuencia de planos: métrico, rítmico, tonal, armónico e intelectual (véase «Métodos de montaje» en *Teoría y técnica cinematográficas*). Si la teoría del *montage* de Eisenstein, y a veces su práctica, parece más intelectual y construida que la de Pudovkin, sólo hay que comparar su famosa secuencia de las escalinatas de Odessa en *El acorazado Potemkin* (*Bronenosez Potemkin*, 1925), con la secuencia final de *La madre*, en la que madre e hijo son asesinados en medio de la manifestación de los obreros, para ver hasta qué punto sus técnicas podían solaparse y conseguir efectos dinámicos y emocionales similares.

(3) Cualquier estilo de montaje que parece distinguirse del estilo invisible de montaje desarrollado en los estudios de Hollywood por estar construido de forma más consciente para conseguir determinados efectos y para controlar las respuestas del público. En este sentido, el *montage* es un tipo más artístico de montaje en el que se pone el énfasis menos en la simple progresión de la narración y más en el impacto de la secuencia de imágenes en el espectador. Hitchcock frecuentemente

se refería al montaje de sus películas como *montage*, citando la particular manera en la que se ensamblaban los fragmentos de película como la base misma de su arte. Ciertamente se podría afirmar que se dio un cambio bien definido en el montaje en los EE.UU. durante los años sesenta y setenta, como resultado tanto de las películas europeas (por ejemplo, las de Jean-Luc Godard), como, aunque parezca extraño, de los anuncios televisivos. El montaje, en varias películas, se hizo menos invisible y más dinámico; las respuestas y emociones del público estaban mucho más manipuladas. Este estilo de montaje pudo verse en películas tan llenas de acción como *Contra el imperio de la droga* (*The French Connection*, 1971), de William Friedkin, pero también en películas románticas tan excéntricas como *Petulia* (1968), de Richard Lester. Este tipo de *montage* ha tenido una influencia generalizada en las películas comerciales realizadas desde entonces: basta con comparar las películas más importantes de Hollywood de los años treinta con las de la actualidad para ver que el montaje con frecuencia no es tan invisible como lo fue una vez.

(4) Proceso de poner imágenes cinematográficas en una secuencia de forma que se creen nuevas imensiones de espacio y tiempo (Pudovkin, en *Lecciones de cinematografía*, se refirió a estas dimensiones como «espacio fílmico» y «tiempo fílmico»). Dos planos filmados en distintos lugares pueden colocarse juntos de forma que ambos parezcan pertenecer al mismo lugar (es decir, a un solo espacio que no existe en ningún lugar más que en la película). Puede filmarse un solo hecho y después montarse de una forma que su duración pueda bien acortarse o bien alargarse, existiendo por ello en una temporalidad que sólo existe en la película.

(5) Técnica de montaje desarrollada en los EE.UU., especialmente durante los años treinta y cuarenta, que condensa el tiempo y el espacio, transmite una gran cantidad de información al espectador en un breve periodo, y también puede sugerir un estado mental alucinatorio, un sueño, o los recuerdos de un personaje acerca de hechos pasados. Se utiliza una serie de saltos, encadenados y sobreimpresiones en un breve periodo de tiempo. Las páginas de un calendario pueden pasarse rápidamente junto con sobreimpresiones de breves cortes de acciones específicas y quizás encadenándose el uno con el otro. En *El extraño caso del doctor Jekyll* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1941), la alucinación de Spencer Tracy bajo los efectos de su nueva droga se crea mediante una serie de encadenados y sobreimpresiones de imágenes eróticas y sádicas en las que están envueltas las dos mujeres de la película. Esta técnica también se llama *montage* americano. *Véase* **espacio fílmico, *montage* acelerado, montaje asociativo, Taller Kuleshov** *y* **tiempo fílmico.**

■ ***montage* acelerado** Montaje rápido de un plano al siguiente para aumentar el ritmo y la cadencia de la acción en pantalla. La longitud de cada uno de los planos resulta progresivamente más breve, mientras contemplamos diferentes puntos de vista sobre la misma acción u observamos tomas de acciones diversas pero relacionadas entre sí. Como ejemplo de planos acelerados de una misma acción puede citarse la famosa secuencia de la ducha de *Psicosis* (*Psycho*, 1960), de Alfred Hitchcock, donde en un par de minutos aparecen unos 60 planos, para que el espectador experimente el nerviosismo histérico del apuñalamiento. En el tramo final de diversas películas de D. W. Griffith, podemos encontrar *montages* acelerados de acciones relacionadas entre sí, donde se utilizan de manera ejemplar para aumentar el suspense del frenético rescate de la víctima, salvada *in extremis*. *Véase* ***montage.***

■ ***montage* americano** Técnica de montaje desarrollada en EE.UU., especialmente durante los años treinta y cuarenta, que condensa el tiempo y el espacio representando una gran cantidad de acción en un breve periodo de tiempo, mediante una serie de saltos de imagen, encadenados y sobreimpresiones. Un conocido ejemplo de esta técnica es la sobreimpresión y el encadenamiento de la imagen de las páginas de un calendario que van pasando a gran velocidad con breves planos de diversas acciones. Esta técnica también se empleaba para la representación de los sueños y de estados mentales alucinatorios. *Véase* ***montage*** (5) para una explicación más detallada.

■ ***montage* temático** Tipo de montaje que une los planos en virtud de alguna idea o tema más que en atención al desarrollo narrativo. Este tipo de montaje funciona sin atender a relaciones temporales o espaciales, creando en su lugar un concepto intelectual para el espectador que le permita unificar el montaje. Eisenstein denomina «montaje intelectual» a un tipo similar de montaje en su ensayo «Métodos de montaje», incluido en el libro *Teoría y técnica cinematográficas. Véase* **montage.**

■ **montaje** Totalidad del proceso de unir la película hasta que la obra alcanza su forma definitiva, lo cual incluye seleccionar y dar forma a los planos, disponer en un orden planos, escenas y secuencias, mezclar todas las bandas de sonido e

integrar la banda de sonido definitiva con las imágenes. El término «corte» a veces se usa como sinónimo del de montaje, pero es demasiado limitado, ya que sólo transmite una idea mecánica de cortar la película en fragmentos y recomponerlos, sin ninguna sugerencia acerca de las cualidades técnicas, dramáticas y artísticas que se necesitan para que la película avance con eficacia y forme una entidad coherente y completa. Y ese término tampoco hace referencia a la mezcla y la integración del sonido, de la que es responsable en último término el montador. La independencia y la contribución individual del montador variará según el grado de control que el director exija sobre el producto final. En el sistema de estudios de Hollywood el montador tenía un mayor control, aunque a veces el montaje final lo determinaba el productor u otro miembro del estudio.

Hoy día los directores a menudo trabajan en estrecha colaboración con sus montadores. Algunos incluso planean gran parte del montaje antes de que empiece la producción y montan gran parte de la película en el propio rodaje. No obstante, en ciertos casos, al menos en EE.UU. el productor ejerce todavía una poderosa influencia en el montaje del filme. Durante el rodaje, el montaje a menudo comienza con conversaciones del montador y el director sobre el copión (la película rodada el día anterior), con una primera aproximación al montaje de las partes de la película. Cuando acaba el rodaje, el montador tendrá un ensamblaje de lo que es una continuidad general de todos los planos y, a partir de ahí, hará un montaje primario, que es el primer copión montado por completo, compuesto por lo que parecen ser los mejores planos en su mejor orden, aunque sin ningún refinado de los planos individuales. A menudo se denomina a este corte el «montaje del director», lo que significa que responde, en gran medida, a la manera en la que el director lo ve, sin interferencia alguna del estudio o de otras personas. El montaje primario está sincronizado con las bandas de sonido grabadas tanto durante el rodaje como fuera de él. El director y el montador lo discuten y, después, el montador cambia y refina el montaje primario. Puede que director y montador mantengan más discusiones y quizás haya varios cortes más en el ínterin, pero al final el montador se encargará de realizar el montaje afinado, que incluirá lo que en principio debería ser la disposición definitiva de planos, escenas y secuencias, con cada plano cortado exactamente en su longitud exacta. El montaje afinado incluye efectos ópticos para las transiciones, como fundidos y encadenados, así como cualquier tipo de fotografía de efectos especiales. Esta copia, en algunos casos, puede abarcar desde una quinta hasta una décima parte del material rodado originalmente, aunque no resultan infrecuentes los casos en los que supone un treceavo del material (la relación entre el material filmado y el material utilizado se denomina relación de rodaje). El montador también trabajará muy estrechamente junto con el mezclador y supervisará la integración definitiva de todas las bandas de sonido en una banda máster, que incluye diálogo, sonido natural, efectos sonoros y música, y supervisará la integración de esta banda de sonido definitiva con las imágenes. Después, el montaje afinado se utiliza como referencia para montar el negativo original, que, en su forma definitiva, se envía al laboratorio junto con la mezcla también definitiva de sonido, donde ambas se positivan juntas en la copia cero, también llamada copia compuesta o copia de prueba. Durante el procesado de la copia cero se realiza el etalonaje final, es decir, los ajustes en la densidad y en la calidad del color. La copia cero será el patrón para el tiraje de todas las copias de exhibición. No obstante, puede que se realicen más cambios en el montaje, resultado de conversaciones entre el director y el montador o de respuestas del público en preestrenos. Para preservar el negativo original se realizan copias máster y, a partir de ellas, se hacen los negativos duplicados, que se utilizan para el tiraje de las copias de exhibición, un proceso que puede que el montador supervise.

Las tecnologías del vídeo y de la informática se están abriendo paso con fuerza en los métodos de montaje y están permitiendo al montador mayor flexibilidad, rapidez y exactitud. Las imágenes cinematográficas se transfieren a videocasete analógico o digital y se les asigna un código de tiempo, permitiendo así al montador ver en el monitor cualquier escena que desee y probar varias secuencias de edición. Un sistema de edición lineal trabaja con uno o más magnetoscopios reproductores y un magnetoscopio grabador. Una consola de edición, que a menudo es un ordenador de sobremesa, controla las máquinas de forma sincronizada, manejando la imagen y el sonido conjuntamente o por separado, haciendo posible la inclusión de efectos y permitiendo que el montador pruebe los cortes. La edición no lineal, utiliza un sistema informático que almacena la información digitalmente en discos duros, permitiendo al montador que acceda al instante a cualquier plano o secuencia de planos de la totalidad del proyecto, independientemente del lugar que ocupen, mediante un código de tiempo, sin tener que hacer avanzar o retroceder una cinta o

una serie de cintas. El sistema digital también permite al montador probar diversas variaciones sin tener que grabar ninguna de ellas hasta que realice la elección definitiva. También se pueden programar transiciones sin necesidad de dos magnetoscopios reproductores. La codificación digital permite asimismo que se realicen una serie de actividades con la misma imagen de forma simultánea. A partir tanto de los sistemas de edición lineal como de los de edición no lineal, se elabora una lista de decisiones de edición para el máster de vídeo o una lista de corte del negativo, a partir de la cual se puede cortar el negativo o elaborar un copión montado como paso intermedio. Aunque los copiones y los cortes primarios se monten en ocasiones mediante la tradicional consola de montaje horizontal, estos primeros positivos también se pueden ensamblar conforme a una lista de corte elaborada según una edición digital preliminar. (La mayor parte de las películas de bajo presupuesto se transfieren directamente a vídeo para todo su proceso de montaje.) Transfiriendo la imagen y el sonido de lo rodado en el día a formato digital, y transmitiendo la información a una unidad situada en otra parte del país, el montaje puede comenzar inmediatamente. Hasta es posible montar en el propio lugar del rodaje con esta misma tecnología. Las mayores críticas a este tipo de equipos provienen de montadores a los que todavía les gusta trabajar con el tradicional método manual, y a los que les parece que la tecnología electrónica provoca una propensión a tomar decisiones rápidas y algo frívolas.

El montaje puede hacer avanzar una narración de forma continua y fluida. Condensa el espacio y el tiempo, subraya y aúna elementos dispares, y organiza el material de forma que emergen patrones de significado. El montaje también determina la forma en la que el público reacciona ante un hecho. Por ejemplo, una serie de cortes rápidos puede crear una sensación de emoción, anticipación o desconcierto, mientras que planos más largos pueden crear una sensación de retardo, subrayar el dramatismo de una escena y aumentar nuestra implicación con el personaje. La forma en la que la banda de sonido se integra con las imágenes también es relevante para el público: lo audible o inaudible que resulte el diálogo, la inserción de un pasaje musical en un momento determinado, el ruido súbito del entorno...; todo esto, en yuxtaposición con una imagen determinada, contribuye a evocar y a subrayar un significado y a guiar nuestras emociones.

En sus comienzos, la película era básicamente una acción sin solución de continuidad filmada en un solo plano con una cámara inmóvil. Aunque la escuela de Brighton realizó obras innovadoras en el ámbito del trabajo de cámara y del montaje a finales del siglo XIX, gran parte de sus obras importantes se han perdido. De ahí que el reconocimiento por la introducción de las técnicas básicas del montaje se le otorgue generalmente a Edwin S. Porter, que realizó dos importantes obras para la Edison Company a principios del siglo XX, *The Life of an American Fireman* (*Vida de un bombero americano,* 1903) y *The Great Train Robbery* (*El gran asalto al tren,* 1903). Ambas películas utilizaban un sencillo montaje alternado entre dos acciones paralelas y relacionadas para construir una sola narración y ambas utilizaban ciertas formas de primer plano. Pero el hombre que introdujo de manera relevante todos los conceptos básicos del montaje cinematográfico fue D. W. Griffith. Griffith desarrolló el montaje de continuidad, construyendo y controlando de esa forma la narración y el *tempo* emocional de la película. Utilizó el montaje paralelo para integrar los elementos de la narración y también para crear suspense. Desglosó escenas individuales, utilizando una serie de planos desde distintos ángulos y distancias, controlando de esa manera el centro de atención y el énfasis, dramatizando el punto de vista y evitando el aburrimiento. Y yuxtapuso planos y secuencias para sugerir significados temáticos y simbólicos. Los rusos, utilizando a Griffith como modelo, fueron más allá en el ámbito del montaje y consideraron el plano individual como parte de un todo más amplio; para ellos, cada plano estaba incompleto sin el contexto de los otros planos. Desarrollaron la teoría y la práctica del *montage*, «ensamblar» en francés, la palabra que se emplea en Francia para designar el montaje, pero que los rusos utilizaban para designar algo mucho más controlado y manipulador. Consideraban que la película estaba compuesta por fragmentos, por planos individuales dispuestos de tal forma que su yuxtaposición creaba significados de los que el público tomaba conciencia. Pudovkin tenía una idea más lineal, progresiva y narrativa del montaje que Eisenstein, para quien el montaje era más analítico y dialéctico, más dinámico y emocional. Pero el estilo de montaje que se iba a extender comenzó en Alemania con las películas mudas de G. W. Pabst y se desarrolló posteriormente en el Hollywood de los años treinta y cuarenta. Se trataba del «montaje invisible» o «montaje de continuidad», en el que predomina la narración y el público es prácticamente inconsciente de la sucesión de los planos y de la manipulación del tiempo y del espacio. Pero también han de señalarse los estilos divergentes, por ejemplo, las tomas largas y los cambios de enfoque del director francés Jean Renoir, especialmente en sus películas de los años treinta.

Varios aspectos técnicos han tenido un impacto en el montaje en décadas anteriores; por ejemplo, la aparición del sonido, la práctica cada vez más frecuente de la grabación posterior del mismo y el desarrollo de sofisticados sistemas de soporte que han ampliado las posibilidades de movimiento de la cámara. También ha sido relevante la aparición del formato de pantalla ancha, que obligó a directores y montadores a expandir las técnicas de montaje tradicionales para la imagen cinematográfica de mayor tamaño. Desde la Segunda Guerra Mundial, diferentes movimientos individuales han estimulado cambios en los estilos de montaje; por ejemplo, la disminución de los cortes y el movimiento hacia el «realismo» en las películas del neorrealismo italiano y los estilos de montaje más particulares de los directores franceses de la *Nouvelle Vague*. Directores contemporáneos como Richard Lester, Nicholas Roeg y Bob Fosse también han creado dinámicas técnicas de montaje que persiguen el efecto tanto como la continuidad. Varios directores han empezado como montadores; entre los más destacables se encuentran David Lean, Robert Wise y Hal Ashby. *Véase* **cámara móvil, montador, *montage* y corte.**

■ **montaje académico** *Véase* **montaje invisible.**

■ **montaje acelerado** *Véase* ***montage*** **acelerado.**

■ **montaje afinado** Versión montada de una película que se encuentra considerablemente avanzada respecto al montaje primario y casi lista para su aprobación definitiva. A veces el término también se utiliza para el montaje definitivo. *Véase* **montaje.**

■ **montaje alternado, montaje alterno** Cortar entre dos o más acciones independientes para mostrar su interrelación. Frecuentemente, dichas acciones suceden simultáneamente, y su mutua interacción sirve para crear suspense (un efecto conseguido ya en *The Great Train Robbery* [*El gran asalto al tren*, 1903], de Edwin S. Porter), o para crear un contrapunto irónico (técnica empleada con gran eficacia hacia el final de *El padrino* [*The Godfather*, 1971], de Francis Ford Coppola, cuando la cámara va alternando entre los actos violentos tramados por el antihéroe y el bautismo de su ahijado). Este tipo de montaje también se utiliza cuando se corta entre acciones que suceden en tiempos distintos para mostrar su relación (por ejemplo, cuando Coppola, en *El padrino II* [*The Godfather: Part II*, 1974], corta continuamente entre escenas del pasado del padre y la vida presente del hijo). El término «montaje paralelo» se emplea como sinónimo, pero, a veces, se reserva para acciones que transcurren en distintos tiempos, limitándose en ese caso el de montaje alternado a acciones que suceden simultáneamente. *Véase* **montaje paralelo.**

■ **montaje americano** *Véase* ***montage*** **americano.**

■ **montaje asociativo** Configuración y ordenación de los planos para resaltar alguna relación temática, conceptual o dramática entre ellos. Pudovkin emplea el término «montaje asociativo» en su libro *Lecciones de cinematografía*, donde afirma que ofrece una «guía psicológica» al espectador y señala los siguientes métodos y ejemplos de montaje asociativo, citando ejemplos de películas concretas en el tercer y el cuarto apartado: (1) el contraste; por ejemplo, la yuxtaposición de escenas de un hombre hambriento y de la glotonería de un hombre rico; (2) el paralelismo, por ejemplo, la comparación de las acciones que se desarrollan durante la ejecución de un hombre con las acciones del dueño de una fábrica durante el mismo periodo de tiempo; (3) el simbolismo, por ejemplo, entrecortar planos de la matanza de un toro en una escena en la que se produce una masacre de obreros, una técnica que aparece en *La huelga* (*Stachka*, 1924), de Eisenstein; (4) la simultaneidad, por ejemplo, mostrar alternativamente dos acciones interrelacionadas para crear suspense, una técnica que las películas norteamericanas emplean a menudo en su tramo final y que puede encontrarse en la conclusión de la sección moderna de *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916), de D. W. Griffith, y (5) el *leitmotiv*, por ejemplo, el plano de la campana repiqueteante de una iglesia diseminado a lo largo de una película con algún texto trivial superpuesto, con el fin de subrayar la hipocresía del amor predicado por la iglesia. *Véase* ***montage.***

■ **montaje clásico** Tipo de montaje que busca conseguir un efecto dramático o emotivo más que un efecto de continuidad; por ejemplo, el repentino corte de plano general a primer plano de un actor.

■ **montaje con disco láser** Sistemas de edición que utilizan reproductores de discos láser. Estos sistemas son más rápidos que los de edición normal con cinta de vídeo, los cuales obligan al montador a pasar por toda una grabación para llegar a la escena deseada (a menos que la unidad tenga una gran cantidad de magnetoscopios). Este tipo de sistemas utiliza códigos de tiempo SMPTE en el disco para el acceso rápido a cualquier escena. Un reproductor de disco láser de doble cabeza puede reproducir simultáneamente dos imágenes del mismo disco, una

práctica especialmente útil para realizar cortes, cortinillas y fundidos. Debido a que cada disco alberga aproximadamente 28 minutos de material, se necesitan varios grabadores. La edición con disco láser tiene como resultado una lista de decisiones de edición (EDL) para la realización de una copia máster de vídeo o una lista de corte del negativo para realizar el ajuste de continuidad de la película cinematográfica. Este tipo de sistemas están siendo sustituidos por los sistemas de edición digital no lineales. *Véase* **edición lineal, edición no lineal, montaje** *y* **sistema de montaje de vídeo.**

■ **montaje con *raccord* sobre el movimiento** Montaje de un plano a otro realizado de tal forma que la acción parezca continua. Normalmente el espectador no es consciente de dichos cambios de perspectiva, que evitan que la escena se vuelva monótona, le aportan emoción o dramatismo y llaman la atención sobre diversos aspectos de la acción o sobre información relevante. Para conseguir la discreta continuidad de dichos planos, cabe utilizar una sola cámara, repitiéndose los movimientos finales de un plano al comienzo del siguiente, de manera que la acción se superponga, o bien filmar con más de una cámara al mismo tiempo, empalmando posteriormente los planos en el momento adecuado o cambiando de una cámara a otra en el instante justo. Esta técnica también se conoce con el nombre de montaje con *raccord* sobre la acción. *Véase* **corte en movimiento, montaje invisible** *y* ***raccord* en la acción.**

■ **montaje con videodisco** *Véase* **montaje con disco láser.**

■ **montaje de continuidad** Montaje que hace que el filme avance de manera sencilla, lógica y fluida, que utiliza el espacio y el tiempo de una forma coherente, que desarrolla la narración de un modo lineal, que no resulta llamativo, al mantener los mismos personajes y objetos de un plano a otro, fundamentalmente mediante cortes de continuidad, y en el que las escenas se suceden sin rupturas o saltos repentinos.

■ **montaje de imagen** Montar la parte de la imagen de una película y no el sonido. *Véase* **montaje.**

■ **montaje de planos en progresión** Montaje algo rígido y más bien convencional de una escena, siguiendo la progresión de la triple toma efectuada durante el rodaje, en virtud de la cual la cámara ha pasado primero de un plano general de situación a uno o varios planos medios y, después, a uno o varios primeros planos. *Véase* **toma triple** (1).

■ **montaje definitivo** (1) Última versión montada de la película que ya está lista para recibir la mezcla de sonido. (2) Mezcla definitiva de la banda de sonido que está lista para ser combinada con las imágenes. (3) Copia compuesta con las imágenes y la banda de sonido. *Véase* **montaje.**

■ **montaje del director** Montaje primario de la película elaborado por el director a partir del ensamblaje inicial del montador. Este montaje, normalmente garantizado como parte de los acuerdos básicos establecidos por el Directors Guild of America, brinda al director alrededor de seis semanas de tiempo y una completa libertad para desarrollar lo que él pretende que sea la versión final de la película. El director normalmente trabaja en colaboración con el montador durante la elaboración de esta versión de la película. *Véase* **montaje primario.**

■ **montaje del montador** Término que a veces se utiliza para designar el ensamblaje de la película, la primera tentativa de montaje de la película que realiza el montador a partir de las tomas útiles, para distinguirlo del montaje del director, término que se aplica al montaje primario, la siguiente etapa de la película en la que el director es responsable, en gran parte, del montaje. *Véase* **montaje del director** *y* **montaje primario.**

■ **montaje del negativo** Importante montaje del negativo de la película de forma que se corresponda con el copión montado acabado o siga la lista de corte del negativo. El negativo montado es la fuente para una copia positiva máster de grano fino, a partir de la cual se realiza el negativo de grano fino que es la fuente para la producción de las copias de distribución. *Véase* **corte del negativo** *y* **montaje.**

■ **montaje digital** *Véase* **edición no lineal.**

■ **montaje dinámico** Montar una serie de planos de diversos objetos, personas y detalles no pertenecientes necesariamente a la misma escena, pero que funcionan en conjunto para crear una situación dramática y para estimular una sensación de implicación y tensión en el público. Generalmente hay una escena principal que se restablece a lo largo de todo el montaje. El montaje parece abrupto, o los planos individuales actúan en yuxtaposición los unos con los otros, pero todos se sintetizan para formar un solo contexto. Esta técnica se opone al montaje de continuidad, que crea una sensación de acción continua mediante un estilo de montaje apenas perceptible. Las películas de Richard Lester, *Petulia* (1968), por ejemplo, muestran una des-

concertante exhibición de montaje dinámico que finalmente refuerza su historia de vidas que se tocan y se separan. Nicholas Roeg utiliza la técnica para crear una sensación de discontinuidad y ambigüedad en películas como *Performance* (1970) y, más recientemente, Oliver Stone, en *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994), ensambla series de planos que rozan el caos pero que consiguen transmitir la idea de un mundo explotado y asaltado por los medios de comunicación.

■ **montaje electrónico** (1) Editar una obra filmada originalmente en cinta de vídeo mediante un sistema lineal o no lineal, es decir, mediante la manipulación de la propia cinta de vídeo en un dispositivo de edición, o por medio de un ordenador. (2) Montar una película cinematográfica transfiriéndola primero a cinta de vídeo y después ordenando los planos y las transiciones mediante un sistema de edición lineal en el que los planos se seleccionan en un magnetoscopio reproductor y la versión editada se guarda en un magnetoscopio grabador, o mediante un sistema informático no lineal en el que la información se almacena digitalmente en discos duros y se accede a los planos aleatoriamente, a voluntad y de inmediato. En ambos casos el negativo cinematográfico puede cortarse según la lista de corte del negativo que resulte de la edición electrónica. *Véase* **montaje.**

■ **montaje elíptico** Estilo de montaje en el que faltan partes de la acción y no se incluyen planos de cobertura o transiciones ópticas. Este tipo de montaje produce saltos de imagen *(jump cuts)* de una acción a otra o de un lugar a otro. Un conocido ejemplo de esta técnica se da en *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1959), de Jean-Luc Godard, que utiliza este tipo de montaje elíptico como parte de su estilo no emocional y «sin aliento».

■ **montaje en rollos A y B** Tipo de ensamblaje utilizado para el positivado en A y B, generalmente para película de 16 mm. Los planos consecutivos del negativo se cortan y se ensamblan alternativamente en dos rollos distintos, con cola *leader* negra entre los planos de cada rollo. Debido a que el primer plano del rollo A se corresponde con cola *leader* negra en el segundo, el siguiente plano en el rollo B se corresponde con cola *leader* negra en el rollo A, y así sucesivamente, se consigue un patrón de «tablero de damas» entre los dos rollos (de ahí su nombre en inglés, *checkerboard cutting*). Los planos de ambos rollos se positivan consecutivamente y en orden en una sola película, impidiendo de esa forma que aparezca ningún empalme en el positivado de película de 16 mm. El sistema también permite crear con facilidad transiciones y exposiciones múltiples. *Véase* **empalme invisible** *y* **positivado A y B.**

■ **montaje formal** Montar planos de aproximadamente la misma duración. Este tipo de montaje crea un ritmo dominante, lento y formal a lo largo de toda la película. El cineasta francés Robert Bresson crea una sensación reflexiva e intensa en sus obras de esta manera, por ejemplo, en *Journal d'un curé de campagne* (*Diario de un cura rural*, 1951).

■ **montaje invisible** Cortar de un plano a otro de una forma tan discreta que los espectadores son prácticamente inconscientes del cambio en la posición de la cámara al contemplar la acción. Frecuentemente se cita al director de cine alemán G. W. Pabst por su desarrollo de este estilo durante el periodo del cine mudo, pero el montaje invisible se encuentra especialmente asociado con Hollywood, que continuó este estilo durante el periodo de los estudios, cuando una gran cantidad de películas realizadas rápidamente no enfatizaban una técnica de montaje perceptible o individual sino que se centraban en la acción y en las estrellas. El montaje invisible contrasta con el estilo de *montage* desarrollado por Eisenstein en la Unión Soviética. La técnica de Eisenstein provoca en el espectador reacciones intelectuales, emocionales y psicológicas mediante el corte evidente de un plano a otro, que yuxtapone y relaciona una serie de imágenes distintas. En gran medida, la mayoría de las películas contemporáneas siguen el estilo invisible en el montaje, excepto cuando se quiere conseguir efectos determinados. No obstante, este otro tipo de montaje también parece invisible porque nos hemos acostumbrado lo suficiente a estas técnicas para no ser conscientes de que están siendo utilizadas siquiera.

Una regla fundamental es la de cortar en el movimiento para que los espectadores estén lo suficientemente atentos a lo que está pasando como para ser conscientes de las transiciones entre un plano y otro. Normalmente esto se hace solapando la acción, cuando se emplea una sola cámara, o utilizando dos cámaras de forma simultánea o consecutiva y uniendo la acción en el montaje. Ejemplos de corte en el movimiento se producen cuando un personaje comienza a atravesar una habitación en dirección a una ventana y la cámara, de repente, centra su atención en él a través de la propia ventana, o se ve a un personaje en plano medio desde detrás, alargando la mano para coger algo de una estantería y, de repente, lo vemos en primer plano, desde un lado, cogiendo un objeto determinado de la estantería. Hollywood propuso un estilo invisible de mon-

taje para conversaciones entre dos personajes en el que la atención se centra individualmente en el personaje que habla y en las reacciones del personaje que le escucha, alternando estos planos con un plano máster de dos. Esta técnica impide que la escena se haga aburrida con una sola toma larga de un plano de dos. Mediante el montaje invisible, se puede condensar el espacio y trasladar al espectador a una nueva escena rápidamente, por ejemplo, mediante un plano de situación de un edificio, seguido por un plano medio de una parte concreta del edificio que incluye una ventana y, después, por un plano de un personaje en la habitación tras la ventana. El montaje invisible, realizado con destreza, puede condensar tanto el tiempo como el espacio, mostrándonos cómo un personaje empieza a correr a través de un campo y cortando después al otro lado del campo, en el que vemos al personaje penetrando de repente en un grupo de árboles o en una casa. La técnica de la escena máster fue muy utilizada por Hollywood para facilitar el montaje invisible: se rodaba una sola escena en una toma continua, generalmente en plano general, y después se volvían a filmar de nuevo partes de la escena en planos medios y primeros planos que podían insertarse en el montaje en la escena máster. Al estilo invisible de montaje también se le ha denominado montaje académico y montaje de continuidad, mientras que los críticos franceses lo han llamado *découpage classique*. *Véase* **corte en movimiento, montaje dinámico, *raccord* en la acción** *y* **técnica de escena máster.**

■ **montaje lento** Montaje en el que los planos poseen una duración más amplia, sensiblemente, de la habitual. *Véase* **plano** *y* **ritmo.**

■ **montaje lineal** *Véase* **edición lineal.**

■ **montaje manual** Método de montaje consistente en pasar la película por la visionadora, la grabadora de sonido y la sincronizadora, bobinándola manualmente y sin recurrir para ello a ningún instrumento mecánico. Dado que al montador le resulta prácticamente imposible bobinar homogéneamente la película, no es fácil evitar que se produzca una cierta falta de claridad, especialmente en el sonido, pero este método es en realidad más rápido que el montaje mecánico, y facilita, en mayor grado que este último, el control y la localización de las distintas partes de la película. *Véase* **montaje.**

■ **montaje no destructivo** El término se aplica a la capacidad de la edición no lineal para hacer todo tipo de cambios en la imagen y el sonido sin afectar al material original, ya que el montaje se realiza sobre una versión digital, y también para recuperar, en cualquier momento, la imagen y el sonido en su forma digitalizada original. *Véase* **edición no lineal.**

■ **montaje no lineal** *Véase* **edición no lineal.**

■ **montaje paralelo** Cortar entre dos o más acciones relacionadas que suceden simultáneamente en diferentes lugares o que tienen lugar en tiempos distintos. Aunque la técnica se utilizó en una fecha tan temprana como la del año 1903 en *The Life of an American Fireman* (*Vida de un bombero americano,* 1903) y *The Great Train Robbery* (*El gran asalto al tren,* 1903), de Edwin S. Porter, frecuentemente se cita a Griffith por su desarrollo de esta técnica (por ejemplo, cuando corta de la víctima en peligro al grupo de rescate, un mecanismo de trama que utilizó por primera vez en *The Lonely Villa* [*La mansión solitaria,* 1909]). Esta técnica se ha hecho tan fundamental para el cine como lo ha sido en la narrativa de ficción desde las novelas de Charles Dickens hasta el presente. El término «montaje alternado» también se emplea para este tipo de cortes; cuando este término se utiliza para referirse únicamente a acciones que suceden simultáneamente, el de montaje paralelo se utiliza entonces para acciones que no son simultáneas en el tiempo (como en *Intolerancia* [*Intolerance,* 1916], de Griffith). *Véase* **montaje alternado.**

■ **montaje primario** Primera versión montada de una película que sigue la línea argumental general, pero sin ningún montaje detallado o afinado. Después de haber unido las diversas tomas en un ensamblaje primario, el montador, trabajando bajo la supervisión del director y con las bandas de sonido sincronizadas, selecciona las mejores tomas, las corta en los puntos apropiados y ofrece una versión general de la película en conjunción con el sonido. El montaje primario también se llama montaje del director, ya que se supone que es su versión de la película sin ninguna interferencia del estudio. *Véase* **montaje.**

■ **montaje rápido** Hacer cortes rápidos en una serie de planos breves, creando así en los espectadores una sensación de emoción. El montaje rápido también puede producir confusión o anticipación, dependiendo del contexto. *Véase* ***montage* acelerado.**

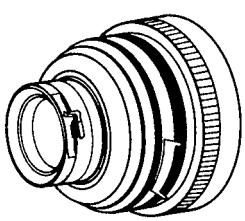
■ **montaje sincronizado** Montaje realizado cuando la imagen y la banda de sonido se encuentran todavía en dos tiras distintas y una sincronizadora mantiene paralelos los puntos correspondientes de la imagen y el sonido.

■ **montaje temático** *Véase* ***montage* temático.**

■ **montar con la cámara** Filmar con los suficientes emplazamientos de cámara y con la movilidad necesaria como para que sólo se necesite una cantidad mínima de montaje. La película, tal como está rodada, tendrá la continuidad y variedad deseadas. El ejemplo más extremo de esta técnica es, quizá, *La soga* (*Rope*, 1948), de Alfred Hitchcock, en la que se nos muestra un solo plano continuo en el que la cámara se va moviendo por una única habitación (la película se rodó en una serie de tomas de nueve minutos, que era lo que permitía la longitud máxima de cada rollo). Hitchcock afirmaba que sus películas estaban lo suficientemente planeadas de antemano para permitirle hacer gran parte de su montaje en la cámara.

■ **montura C** Dispositivo de rosca simple para acoplar objetivos a cámaras de 16 mm. Aunque es más corriente que la montura de bayoneta, no es tan fuerte y, por ello, es menos eficaz para sostener objetivos pesados como el *zoom*.

■ **montura de bayoneta** Sistema de montura para el objetivo de la cámara, en el que la lente se presiona y se encaja en su sitio mediante un pequeño giro. Estas monturas se consideran más estables, más capaces de soportar grandes pesos y más fáciles de montar que las de rosca. Las cámaras Arriflex están dotadas de un tipo muy conocido de montura de bayoneta.



montura de bayoneta

■ **montura de iluminación** Instrumento para sostener una lámpara; por ejemplo, cualquier soporte, percha para el techo, abrazadera para sujetar la luz a parte de la parrilla o del propio decorado, brazo extensor unido a un soporte o barra telescópica o una jirafa de iluminación.

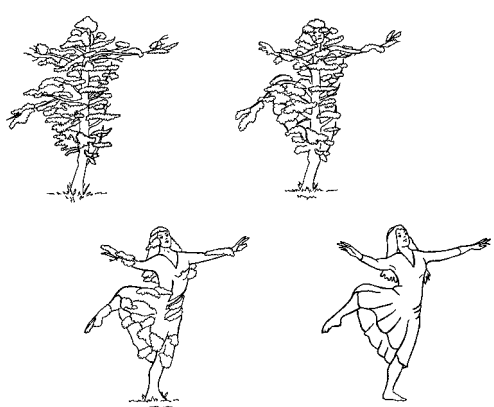
■ **montura del objetivo** Instrumento que acopla el objetivo a la cámara. Se pueden acoplar objetivos individuales a la cámara mediante una montura C, que es un dispositivo de rosca muy utilizado para cámaras de 16 mm. La montura de bayoneta, que permite acoplar el objetivo a la cámara mediante presión y asegurarlo en su posición mediante un pequeño giro, es más estable. La mayoría de las cámaras de 35 mm y varias de 16 exigen su propio tipo específico de montura. Se utilizan mucho las monturas tipo torreta, que sujetan tres o cuatro objetivos a la vez, cada una de las cuales se pueden situar en posición girando la torreta.

■ **montura para filtro** Soporte para un filtro delante o detrás del objetivo en una cámara o delante de la luz de exposición en una positivadora.

■ **montura para helicóptero** Montura especial para sostener una cámara en un helicóptero que minimiza las vibraciones y el movimiento irregular de la cámara. *Véase* **sistema de cámara giroestabilizada.**

■ **montura Tyler para helicóptero** Robusta montura para cámara que elimina vibraciones cuando se toman planos aéreos desde un helicóptero.

■ ***morphing*** Término que proviene de *metamorphosis* y que se utiliza para describir un procedimiento mediante el cual un sujeto se transforma visualmente en otro, cambiando de modo gradual su forma, su color y sus detalles hasta que la nueva figura emerge de la antigua. Originalmente desarrollada por la Industrial Light and Magic y utilizada por primera vez en *Willow* (1988), de Ron Howard, la técnica atrajo mucha atención cuando se utilizó para transformar la figura del *cyborg* en y a partir de todo tipo de personas y objetos en *Terminator II, el juicio final* (*Terminator II: Judgement Day*, 1991), de James Cameron. *Véase* **animación por ordenador.**



morphing

■ ***mortgaging*** Práctica de encargar toda la cantidad de película que se necesita para una sola produc-

ción al comienzo de la filmación, para que toda la película rodada provenga de la misma emulsión, asegurando con ello la continuidad en las cualidades de la imagen de una escena a otra. El fabricante de película reserva toda la película, guardándola en un solo lugar y entregando la cantidad que se necesita a medida que se va encargando. En teoría, esta práctica debería desaparecer, ya que la película se está fabricando con cualidades muy constantes en su emulsión de un rollo a otro debido a una mayor precisión en la sensitometría.

■ ***MOS*** En el ámbito anglosajón, iniciales impresas en una claqueta, que aparecen al principio de una toma para indicar que la escena se rodó sin sonido. En los primeros tiempos del cine sonoro, el personal técnico a veces había nacido en el extranjero y estas iniciales corresponden a *mit out sound*, que es como un director o miembro del equipo de cámara alemán debía pronunciar una instrucción de este tipo. *Véase* **claqueta.**

■ **mosca, lunar** (1) Ruido que se percibe en el sistema de sonido óptico cuando un empalme o cualquier otro tipo de corte practicado en la película pasa por el escáner. El empalme diagonal en una banda de sonido magnético impide la aparición de la mosca, dado que el área de empalme que pasa por el cabezal reproductor es bastante pequeña, pero, cuando la pista pasa por instrumentos magnéticos de montaje, puede producirse algún lunar. (2) Cinta o área oscurecida en la banda de sonido óptico de un positivo, o perforación en la banda de sonido óptico de un negativo, empleada en el proceso de enmascarado con el fin de evitar la aparición del ruido producido por un empalme al pasar por el cabezal de sonido. *Véase* **enmascarado.**

■ **Motion Picture Association of America (MPAA)** Organizada en un principio por los productores y distribuidores cinematográficos bajo el nombre de Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) en 1922, y rebautizada con su nombre actual en 1945, al principio la organización se creó en respuesta a la indignación pública ante los evidentes escándalos sexuales y el comportamiento inmoral entre los miembros de la industria cinematográfica. El público reaccionó enérgicamente ante hechos como la muerte de una joven actriz en una fiesta montada por Fatty Arbuckle. El anteriormente admirado cómico fue juzgado por su muerte y declarado inocente, pero el escándalo arruinó su carrera. La industria se preocupó por el efecto de estos escándalos en la taquilla y previó la posibilidad de que el gobierno estatal y los gobiernos locales ejercieran la censura. El cine era una forma de entretenimiento familiar y era necesario resguardarlo de cualquier mancha de inmoralidad si la industria quería continuar en el estado lucrativo en el que se encontraba. La MPPDA fue formada por los estudios y los distribuidores más importantes para limpiar la industria. Will Hays, hombre de credenciales impecables y de gran reputación moral, director general de Correos bajo el mandato del presidente Harding, fue nombrado director de la misma. Durante el resto de la década, la MPPDA, llamada informalmente «Oficina Hays», ejerció presión sobre la industria para fomentar la rectitud moral; lo que defendía era la autocensura, pero la organización se convirtió tanto en un lugar donde se celebraban juicios como en un tribunal de apelación. La organización también formó el Central Casting Bureau para examinar los antecedentes y la moralidad de los actores de pequeños papeles y de los extras. Trabajó diligentemente en el ámbito de las relaciones públicas, creando una imagen mejor de la industria en la prensa y evitando la censura por parte de instituciones gubernamentales.

Al final de la década, la indignación moral comenzó a aparecer de nuevo, cuando surgieron nuevos problemas con el uso del diálogo en el nuevo cine sonoro. La consecuencia fue el Motion Picture Production Code, formulado en 1930 y declarado obligatorio en 1934. No se debía estrenar ninguna película sin un certificado de aprobación, y se establecieron elevadas multas para cualquier productor, distribuidor o exhibidor que pudiera estar envuelto en una película de este tipo. La MPPDA puso en marcha una maquinaria para ayudar a guiar a la industria desde la escritura del guion hasta el montaje final de la película. Revisado en dos ocasiones, el código fue finalmente desechado en 1968, y sustituido por un sistema de calificación que advertía a los espectadores del contenido de las películas.

La MPPDA realizaba otras funciones además de la de censurar el contenido de las películas y la de trabajar sobre la imagen de la industria en la prensa. El Central Casting Bureau, además de eliminar a los indeseables, proporcionaba un medio eficaz para la contratación de actores. La organización creó el Titles Registration Bureau, que mantenía un índice de todas las películas y arbitraba en los conflictos sobre títulos. Su Foreign Department negociaba la distribución en el extranjero y se mantenía informado sobre la censura en otros países, mientras que su Theater Services Department trataba de mejorar la relación entre producción, distribución y exhibición. La MPPDA, con su Labor Committee,

también se convirtió en la organización sindical más importante para las productoras.

En 1945, la Oficina Hays se convirtió en la Oficina Johnston cuando Eric Johnston relevó a Hays como director de la organización, que cambió su nombre formal por el de Motion Picture Association of America (MPAA). Bajo la administración de Johnston, la organización se enfrentó a problemas como los de la pérdida de las salas de exhibición que sufrieron los estudios debido a la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo en 1948, la disminución de los espectadores de cine en los cincuenta debido a la aparición de la televisión, la necesidad de una mayor distribución en el extranjero y de más instalaciones para la producción en el extranjero y la erosión del Production Code. Para facilitar el trabajo en torno a la distribución en el extranjero, se formó en 1945 una organización hermana, la Motion Picture Export Association (MPEA); su dirección también recayó en Johnston. En 1966, Jack Valenti, antiguo asesor del presidente Lyndon Johnson, se convirtió en director de la MPAA y de la MPEA. Valenti fue fundamental para la aprobación del sistema de calificación de 1968 y representó a los estudios en sus negociaciones con los exhibidores. También se preocupó mucho de aumentar la distribución de las películas americanas en países extranjeros. En la actualidad, las principales compañías miembros son Buena Vista Pictures (para la Walt Disney Company), Sony Pictures Entertainment (Columbia y TriStar), Metro Goldwyn-Mayer (MGM y United Artist), Paramount Pictures, Turner Pictures (New Line Cinema y Castle Rock Pictures), Twentieth-Century Fox, Universal y Warner Brothers. En la actualidad, la MPAA afirma que sus funciones más importantes son las de proteger los derechos de autor, actuar como portavoz ante el gobierno de las principales productoras y distribuidores, luchar contra la censura, dirigir un programa contra la piratería en los EE.UU. y en el extranjero y ofrecer asesoramiento a los padres mediante el sistema de calificación. La Alliance of Motion Picture and Television Producers, que está estrechamente afiliada a la MPAA, se encarga hoy día de las negociaciones laborales con los sindicatos y las asociaciones profesionales y se ocupa de cuestiones relacionadas con el mundo del trabajo. *Véase* **Alliance of Motion Picture and Television Producers, Motion Picture Production Code, Movie Rating System** *y* **Oficina Hays.**

■ **Motion Picture Patents Company (MPPC)** *Trust* con carácter de monopolio formado en diciembre de 1908 por las nueve productoras cinematográficas más importantes: Edison, Biograph, Vitagraph, Essanay, Kalem, Selig, Lubin y las organizaciones francesas Pathé y Méliès Star-Film, junto con la compañía distribuidora de George Kleine, quien había sugerido la idea de formar el *trust*. Este consorcio se organizó para acabar con la guerra de patentes entre los miembros y para imponer un monopolio sobre la producción, la distribución y la exhibición cinematográfica en los Estados Unidos. En 1910 la organización fundó la General Film Company para controlar la distribución de las películas realizadas por sus miembros. Las patentes de Edison sobre sus aparatos debían reconocerse y él debía recibir un pago en concepto de derechos de inventor de las otras compañías. Todos los miembros debían tener la licencia en exclusiva para fabricar películas con sus aparatos, y Eastman Kodak sólo vendería película a estos miembros con licencia. Los exhibidores sólo podrían exhibir películas de estas compañías si utilizaban los proyectores con licencia de la organización, no exhibían películas realizadas por independientes y pagaban a la organización una regalía por cada película y por el uso de sus aparatos. La MPPC intentó imponer su monopolio sobre la industria del cine en los tribunales y también mediante el uso de la fuerza, enviando secuaces pagados a destruir aparatos y películas en los estudios de los independientes y en salas que exhibían las películas de los independientes.

William Fox, un distribuidor y productor independiente de películas, llevó a la MPPC a juicio en 1913, y un tribunal federal de Pennsylvania declaró ilegal el *trust* según el Sherman Antitrust Act en 1915. En 1918 se desestimó la última apelación a esta sentencia y, mucho antes de esta fecha, la organización había dejado de tener vigencia. En el momento en que Fox entabló su proceso, los miembros de la MPPC estaban siendo sobrepasados por las compañías independientes. No es sólo que la industria necesitara más películas que las que la Patent Company podía producir, sino que los independientes, cuyos estudios cinematográficos estaban ahora a salvo del hostigamiento en las proximidades de Hollywood, estaban produciendo películas mejores y también de mayor duración. Mientras que las productoras independientes se unían para formar estudios más grandes y más poderosos, los miembros de la MPPC gradualmente se iban apagando. La última de sus miembros en desaparecer del negocio fue Vitagraph, que había absorbido varias compañías distintas y que fue ella misma absorbida por Warner Brothers en 1925. *Véase* **independientes.**

■ **Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA)** *Véase* **Motion Picture Association of America.**

■ **Motion Picture Production Code, Código Hays, Código Breen** Código de censura redactado para la Motion Picture Producers and Distibutors of America (MPPDA) por dos católicos, el padre Daniel Lord, de la Compañía de Jesús, que era profesor de teatro en la St. Louis University, y Martin Quigley, editor del *Motion Picture Herald*, y adoptado por la organización en 1930. El código fue una respuesta a la preocupación pública por la inmoralidad de la industria cinematográfica y a los problemas que presentaba el diálogo en el nuevo cine sonoro. Al principio, se pidió a la industria que cumpliera voluntariamente con el código, pero en 1934 se hizo de obligado cumplimiento debido a la creciente presión por parte del público y especialmente de la recientemente formada Catholic Legion of Decency. Joseph Breen, un periodista católico, se unió a la MPPDA para dirigir la aplicación del código. Su departamento, la Production Code Administration, revisaba guiones y películas acabadas, al mismo tiempo que actuaba en calidad de asesor durante la producción y el montaje. Ninguna película podía exhibirse en las salas que pertenecían o que estaban afiliadas a los diversos miembros de la MPPDA sin el certificado de la organización. El coste de hacerlo podía ser una multa de 25.000 dólares. El propio código establecía limitaciones concernientes a los temas de sexo, matrimonio, religión, crimen, suicidio, asesinato, adicción a las drogas, secuestros de niños, aborto y prostitución. En general, las películas no debían ser explícitamente sexuales o violentas, no debían tolerar el crimen ni ningún comportamiento aberrante, se debía evitar cualquier referencia irreverente a la religión e, incluso, cualquier expresión malsonante o irreverente común.

No fue hasta 1952 que el Tribunal Supremo, con su Sentencia sobre la sección «Il miracolo» de *L'amore* (*El amor*, 1948), de Roberto Rossellini, libraba a las películas de la censura en lo referente a lo religioso, colocaba al cine bajo la protección de la Primera Enmienda y comenzaba el derrumbamiento del código. Con la separación de los exhibidores de los productores-distribuidores debido a la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo de 1948, las salas ya no estaban obligadas a exhibir películas con el certificado de aprobación. La United Artists ignoró el código cuando estrenó sin el certificado de aprobación, un año después de que el Tribunal Supremo dictara sentencia sobre el filme de Rossellini, *The Moon Is Blue* (*La luna es azul*, 1953), de Otto Preminger, película bastante anodina que ocasionalmente trataba asuntos sexuales y, más tarde, su *El hombre del brazo de oro* (*The Man With the Golden Arm*, 1956), que trataba el tema de la adicción a las drogas. Para seguir con la liberalización de las películas y en un esfuerzo por controlar este impulso, el código se revisó en 1956 y también en 1966 y, en esa segunda ocasión, se le dio un sistema de calificación. Finalmente, en 1968, se creó el sistema de calificación asesor actualmente vigente y el código quedó desechado por completo. Los cineastas podían producir cualquier película que desearan siempre y cuando se informara por adelantado al público sobre el contenido y la explicitud de la obra. Recientemente, el catolicismo ha vuelto a juzgar las películas, pero, en consonancia con los tiempos, hace sugerencias en vez de proscribir. La Catholic Communication Campaign, un organismo de la United States Catholic Conference, ofrece actualmente un número de teléfono gratuito a través del cual se pueden obtener las calificaciones de películas tanto en lo referente a la calidad como a los valores morales. *Véase* **censura, Motion Picture Association of America, Movie Rating System** *y* **Oficina Hays.**

■ **Motion Picture Relief Fund (MPRF)** Organización filantrópica, apoyada por la industria cinematográfica, que recauda dinero para personas necesitadas que han trabajado o trabajan en el mundo del cine.

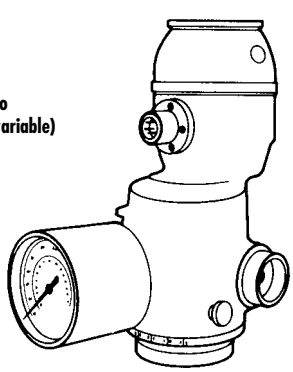
■ **Motion Picture Theater Owners of America (MPTO)** Organización de más de 10.000 propietarios de salas de exhibición independientes formada en 1920 con Sidney S. Cohen, dueño de salas de Nueva York, como presidente, y James J. Walker, un político, como asesor. La organización tenía como objetivo proteger a los exhibidores independientes de prácticas injustas de contratación de películas por parte de las grandes productoras y distribuidoras cinematográficas y detener la continua adquisición de salas de exhibición independientes por parte de estas compañías, especialmente la Paramount Pictures de Adolph Zukor. *Véase* **Famous Players** *y* **Paramount Pictures Corporation.**

■ **motivo** Tema, idea, objeto, frase, pasaje musical, efecto compositivo, técnica cinematográfica o color que reaparece a lo largo de toda una obra para formar un patrón claro que se impone sobre la conciencia del espectador. Sea lo que sea lo que aparezca una y otra vez de esta forma, adquiere una significación simbólica debido a la atención especial que recibe; su repetida aparición se convierte en un método taquigráfico de evocar en el interior del espectador ciertas ideas y emociones; por ejemplo, en *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916), de D. W. Griffith, la imagen de la mujer meciendo la cuna se

repite a lo largo de toda la obra para formar un motivo que sugiere la renovación o resurrección del espíritu humano; en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, la repetición de la palabra *rosebud* forma un motivo que sugiere algo perdido en la vida del protagonista. En *La Strada* (1954), de Federico Fellini, el pasaje musical que toca el payaso se escucha una y otra vez para sugerir la inocencia y la felicidad perdidas de la chica; en *Amenaza en la sombra* (*Don't Look Now*, 1973), de Nicholas Roeg, la repetición del color rojo sugiere la violencia y el fatal destino inminentes que le aguardan al protagonista. El concepto de motivo frecuentemente se relaciona con los *leitmotivs* de Wagner, los pasajes musicales recurrentes y simbólicos de sus grandes óperas, y es una técnica que se usa con frecuencia en las novelas (Thomas Mann relaciona la utilización de esta técnica en su narrativa de ficción con los *leitmotivs* de Wagner). En todas las formas artísticas, el motivo impone una unidad y una coherencia en la obra, así como una significación simbólica sobre el elemento repetido. *Véase* **tema.**

■ **¡motor!** Orden que da el director o el ayudante de dirección para que se ponga en funcionamiento la cámara. Cuando la cámara está funcionando a plena velocidad, el ayudante de cámara puede gritar: «¡rodando!».

■ **motor asíncrono** Motor de velocidad variable para cámara que puede funcionar a distintas velocidades y que no se emplea cuando se está grabando sonido sincrónicamente. Un motor de este tipo puede ajustarse para permitir que la cámara ruede a velocidades menores o mayores que la normal de 24 fotogramas por segundo para lograr una cámara rápida o lenta, respectivamente. *Véase* **motor de velocidad controlada por regulador** *y* **motor síncrono.**



motor asíncrono (motor de velocidad variable)

■ **motor de arrastre manual** Motor de cámara que funciona mediante un mecanismo de arrastre de muelle y que es controlado por un regulador, el cual se hace girar manualmente y que alcanza velocidades de entre ocho y 64 fotogramas por segundo y planos de aproximadamente entre 30 y 45 segundos. Este tipo de motores generalmente se encontraban en cámaras de aficionado de anchos inferiores, pero actualmente también se pueden encontrar en cámaras Bolex de 16 mm. *Véase* **motor de cámara.**

■ **motor de cámara** Generalmente, se trata de un motor eléctrico sincrónico que sirve para poner en funcionamiento la cámara. Los motores asincrónicos no se emplean para el rodaje sincronizado de imagen y sonido. Los motores sincrónicos pueden intersincronizarse con los que se utilizan para la grabación del sonido para obtener un registro simultáneo de imagen y sonido. Estos motores eléctricos reciben su energía de fuentes de alimentación de corriente continua o baterías. Los motores manuales aún se emplean para algunas cámaras portátiles, como la Bolex H-16 Rex 5 y la H-16 SBM, pero éstas sólo permiten 30 segundos de filmación a velocidad normal en cada toma. *Véase* **motor asíncrono, motor de arrastre manual** *y* **motor síncrono.**

■ **motor de cristal de cuarzo** Motor cuya velocidad se controla con absoluta precisión (con un margen de error del 0,001 por 100) mediante las vibraciones de un cristal de cuarzo oscilante, que se utiliza con frecuencia en las cámaras de cine y en los sistemas de sincronización por cristal de cuarzo para la grabación sincronizada de imagen y sonido. *Véase* **servomotor.**

■ **motor de exposición única** Motor especial, utilizado en el trabajo de animación, que funciona de forma continua y lleva a cada fotograma de la cámara individualmente al modo de exposición mediante un eje giratorio cuando el operador de cámara utiliza el disparador de toma única. *Véase* **animación.**

■ **motor de torsión** Tipo de motor que produce torsión o rotación y que se usa para hacer girar los ejes de una cámara, un proyector, una copiadora o una grabadora de sonido.

■ **motor de velocidad controlada por regulador, motor de velocidad constante** Motor de cámara que funciona a una sola velocidad, normalmente a 24 fotogramas por segundo. Estos motores funcionan de forma lo suficientemente constante como para permitir la captación sincronizada de imagen y

sonido mediante un cable que envía una señal de referencia de la cámara a la cinta de sonido. Estos motores han sido sustituidos en su mayor parte por los motores de cristal de cuarzo, que no necesitan cables conectores. *Véase* **motor asíncrono, motor de cristal de cuarzo** *y* **motor síncrono.**

■ **motor de velocidad variable** Motor de cámara con la capacidad para funcionar a varias velocidades mediante el ajuste de un reostato que controla la cantidad de corriente.

■ **motor intersincronizado** Cualquier motor al que se hace funcionar en sincronía con otro motor del mismo tipo, poniéndose en marcha y deteniéndose exactamente al mismo tiempo y funcionando exactamente a la misma velocidad. Este tipo de motores puede utilizarse para que dos cámaras rueden en perfecta conjunción o para que un proyector y una cámara funcionen de forma exactamente conjunta en planos con proyección trasera. Los motores intersincronizados también se utilizan para montar y doblar cuando se hace que la imagen y el sonido funcionen de forma independiente pero sincrónica. *Véase* **sincronización.**

■ **motor para filmación a intervalos** Motor conectado a una cámara para filmar un solo fotograma a intervalos temporalmente determinados para la filmación a intervalos. *Véase* **filmación a intervalos.**

■ **motor para *zoom*** Motor eléctrico que se conecta a un *zoom* para manejar y controlar el movimiento del objetivo de una longitud focal a otra. El motor se compone de un mecanismo de arrastre, un reostato para la velocidad del *zoom* y una batería. El motor consigue que el movimiento del *zoom* sea más suave que los realizados manualmente.

■ **motor Selsyn** Nombre comercial, derivado de *self-synchronizing* («autosincronizado»), de un sistema de intersincronización que obliga a dos motores a funcionar en exacta conjunción. Este sistema se utilizó para lectores intersincronizados, sistemas de reproducción de sonido, proyectores y, posteriormente, en el cine de efectos especiales (por ejemplo, en planos de retroproyección cuando el proyector y la cámara deben funcionar en conjunción sincrónicamente). El nombre de Selsyn a veces se utiliza genéricamente para referirse a cualquier sistema similar. *Véase* **motor síncrono.**

■ **motor síncrono** Término que se refiere en exclusiva a un motor que hace funcionar una cámara a una velocidad exactamente constante para registrar la imagen sincrónicamente con la grabación del sonido y que deriva su energía y su constancia del impulso de 60 ciclos de la corriente alterna. En una época se utilizó el sistema de intersincronización *selsyn* para garantizar que tanto la cámara como los motores de la grabadora funcionarían en conjunción. Posteriormente se utilizaron motores de corriente continua controlados por regulador, que eran más pequeños y más portátiles, en lugar de los motores síncronos de corriente alterna. Actualmente los motores de cristal de cuarzo son los más utilizados para hacer funcionar las cámaras de cine. Unos osciladores de cristal de la misma frecuencia tanto en el mecanismo de arrastre de la cámara como en el generador de impulsos conectado a la grabadora de cinta mantienen conjuntadas ambas máquinas sin la necesidad de cables de conexión. *Véase* **motor asíncrono.**

■ **motores de inducción** Motores que no funcionan en sincronía con otros sistemas. Estos motores son normalmente parte de cámaras que tienen sus propios sistemas de sonido.

■ ***moveover, move-over*** En el contexto del mercado de explotación cinematográfica estadounidense, práctica que consiste en transferir una película de una sala a otra situada en la misma área, generalmente permitiendo un pase consecutivo. Esta transferencia debe autorizarla el distribuidor y, a veces, las condiciones para un cambio de este tipo se especifican en al acuerdo contractual mediante una *moveover clause*.

■ ***movie*** En inglés, palabra coloquial utilizada para designar a (1) una película o a (2) una sala de cine. El plural, *movies*, es una palabra coloquial usada para designar a (1) la industria cinematográfica en general o a (2) la exhibición de una o más películas.

■ ***movie brats*** Término utilizado para designar la juventud, independencia, pero también el conocimiento cinematográfico, de un grupo de cineastas que sacudieron la industria cinematográfica en los años setenta. Varios de ellos se formaron en escuelas o departamentos de cine, por ejemplo, Francis Ford Coppola en la UCLA, George Lucas en la UCLA, Martin Scorsese en el NYU y Steven Spielberg en la California State University, aunque Peter Bogdanovich, al que a veces se incluye en este grupo, primero formó parte del mundo del teatro y después escribió crítica cinematográfica.

■ **Movie Rating System, Motion Picture Rating System, Motion Picture Code Rating** Sistema estadounidense de calificación de películas según su contenido y su

tratamiento de ciertos temas, cuyo fin es informar al público sobre si las películas son apropiadas para el entretenimiento familiar. Este sistema de calificación se instituyó en los EE.UU. en 1968 y sustituyó al viejo Motion Picture Code, que se había hecho cumplir rigurosamente como una forma de censura desde 1934. Los cineastas comerciales pueden decidir no pedir esta calificación, aunque la inmensa mayoría sí lo hace. El sistema permite a los cineastas una libertad considerable siempre y cuando al público se le informe apropiadamente y se establecen ciertas prohibiciones respecto a los menores. En los EE.UU, las calificaciones son: G, que significa «público general» y representa que la película es apta para todas las edades; PG, que significa que se recomienda una tutela parental debido a que cierto material puede no ser apropiado para niños; PG13, que aconseja una tutela parental para niños menores de trece años, normalmente debido a que la película contiene violencia explícita; R, que significa que la película está restringida debido a su tema y su tratamiento, y que los niños menores de diecisiete años deben ir acompañados por un padre o tutor adulto y NC-17, que significa que no debe dejarse entrar a ningún niño menor de diecisiete años, y que sustituyó a la antigua calificación X que había llegado a significar pornografía y se estaba utilizando de manera no autorizada para vender este tipo de películas. NC-17 se aplica a cualquier película que presenta temas o contenidos de tipo adulto. Cuando se aprobó su designación en 1990, la MPPA también decidió incluir para los exhibidores y los críticos una explicación de por qué a una película se la calificaba R (aunque no se daba ninguna explicación sobre las calificadas NC-17). Estas calificaciones las aplica a las películas tanto norteamericanas como extranjeras la Classification and Rating Administration (CARA) de la Motion Picture Association of America después de una recomendación por parte de su Ratings Board. El Movie Rating System tiene un Policy Review Committee, compuesto por seis miembros de la MPPA y seis de la National Association of Theater Owners (NATO). Las productoras o distribuidoras pueden apelar las calificaciones ante la Classification and Rating Appeals Board o volver a montar la película y hacer que se vuelva a calificar. La Classification and Rating Administration da al productor o distribuidor un certificado de calificación (el MPAA Certificate) que designa el símbolo específico que se ha de utilizar para la película. Al principio la mayoría de las películas buscaban la calificación G o PG para poder atraer al público más amplio posible, pero últimamente ha habido relativamente pocas películas calificadas G, y la calificación R ha sido la más buscada para satisfacer la demanda del público de películas más maduras o sencillamente más explícitas. La calificación X a veces la aplican en la actualidad los propios exhibidores para películas que son en gran parte pornográficas. *Véase* **Catholic Communication Campaign, censura** *y* **Motion Picture Production Code.**

■ **Movietone** Sistema óptico de sonido para película desarrollado por Theodore W. Case y Earl I. Sponable mientras trabajaban para la Western Electric, y que compró William Fox para la Fox Film Corporation. El sistema, que colocaba sobre la película un patrón óptico que podía reconvertirse a sonido al ser leído por una luz que pasaba desde una lámpara excitadora a una célula fotoeléctrica en el proyector, parecía mucho mejor para la sincronización y más fácil de utilizar que el sistema de disco que estaba desarrollando Warner Brothers. La Fox primero produjo algunos cortometrajes con el nuevo sonido en 1927, pero el auténtico logro de la compañía fue la producción de los noticiarios Movietone en ese mismo año, el más famoso de los cuales es quizá la captación de la imagen y el sonido del despegue de Lindbergh desde Long Island en su histórico vuelo transatlántico. Al año siguiente, Fox anunció que todos sus largometrajes tenían sonido, y empezó a equipar y a construir estudios para el sistema Movietone. El tipo de sistema óptico utilizado por el Movietone y por el Photophone de la RCA se convertiría en el método estándar de reproducción de sonido en la industria cinematográfica en lugar del método de disco desarrollado para el Vitaphone de Warner Brothers. *Véase* **sonido** *y* **sonido óptico.**

■ **movimiento** El movimiento está relacionado con el cine en las siguientes categorías. (1) El movimiento de la película a través de la cámara para permitir que se fotografíen individualmente una serie de imágenes, y el movimiento de película a través del proyector para hacer posible la proyección de cada una de las imágenes reveladas sobre la pantalla, una detrás de la otra. En ambos casos la película pasa de movimiento continuo a movimiento intermitente, permitiendo que cada fotograma se detenga durante un instante delante de la ventanilla y, después, que vuelva al movimiento continuo. Para crear la ilusión de movimiento en la pantalla, los fotogramas deben moverse y detenerse delante de la ventanilla a una velocidad de al menos 16 por segundo. Esta velocidad se consideró la norma para las películas mudas, aunque generalmente se utilizaba una velocidad superior. Las películas sonoras exponen 24 fotogramas por

segundo para la correcta reproducción del sonido. La ilusión de movimiento en la pantalla, sin huecos entre las imágenes, se consigue mediante la persistencia retiniana del espectador, un efecto óptico por el que el ojo mantiene una imagen durante un breve instante después de haber desaparecido hasta que aparece la siguiente imagen. Otra explicación para esta ilusión es el «fenómeno *phi*», un efecto conseguido por la imposición de movimiento del cerebro sobre un objeto cuando éste aparece en diferentes lugares en imágenes sucesivas. Se puede conseguir movimiento a cámara lenta en la pantalla filmando una acción a una velocidad mayor a la que las imágenes serán proyectadas, y movimiento a cámara rápida filmando a una velocidad menor que la de proyección.

(2) El movimiento de personajes y objetos dentro de una escena para transmitir una acción específica pero también para influir en las reacciones del espectador. Se pueden utilizar imágenes estáticas con poca acción en ellas para presentar diálogo o enfatizar el estado psicológico de un personaje, pero, en general, el medio exige que se explote el movimiento para mantener el interés del espectador. A veces se representa un movimiento de fondo, mientras los personajes permanecen inmóviles, para crear una imagen más interesante desde un punto de vista visual, por ejemplo, cuando los personajes están conversando en una calle o en un vehículo en movimiento con el fondo pasando a gran velocidad, pero debe tenerse cuidado de no sustraer la atención de la acción principal. Los primeros planos también resultan eficaces en escenas con poca acción explícita debido a que las reacciones faciales quedan aumentadas por ellos y se convierten en la acción central. En general, la dirección del movimiento en la imagen creará un efecto dramático específico. Con frecuencia se ha señalado que percibimos una imagen en la pantalla de forma muy parecida a como leemos, de izquierda a derecha, de manera que una acción que tiene lugar de derecha a izquierda nos desorientará y a veces hasta nos cogerá por sorpresa. El acercamiento hacia o alejamiento de la cámara normalmente parecerá más lento que el movimiento a lo largo de la pantalla debido a la falta de profundidad de la imagen, pero, por otro lado, un objetivo de gran angular acelerará este movimiento, a veces hasta extremos no naturales: una figura que se mueve hacia el público de repente parecerá amenazadora. Una acción próxima a nosotros siempre nos parecerá más rápida que una que tenga lugar a cierta distancia debido al aumento del sujeto y del propio movimiento y la correspondiente disminución del área espacial en la que la acción tiene lugar. El movimiento hacia arriba o hacia abajo también transmite ciertos efectos emocionales, en el primer caso una sensación de movimiento y evasión y en el segundo una sensación de peso, fuerza, aprisionamiento o depresión.

(3) El movimiento de la cámara durante un plano para seguir a un personaje o a un objeto en su desplazamiento, para reflejar el punto de vista subjetivo de un personaje a medida que evoluciona por el espacio, para colocar a un personaje o a un objeto en una nueva perspectiva o para atraer la atención del espectador hacia un nuevo sujeto o hacia algún objeto o personaje relacionado con el sujeto al que acabamos de ver. El movimiento de la cámara se consigue de múltiples formas. Una panorámica o un plano de basculamiento se logran cuando la cámara se sujeta a un trípode fijo mediante un soporte móvil. Un plano de *travelling* o de *tracking* puede seguir el movimiento de un sujeto o conducirnos a otra parte de la escena transportando la cámara sobre vías, en una *dolly* móvil (en cuyo caso el plano recibe el nombre de «plano de *dolly*») o en un vehículo (en cuyo caso se habla de un «plano de *trucking*»). Un plano de grúa puede otorgar gran movilidad a la cámara tanto en sentido horizontal como vertical. Hoy día se emplean helicópteros para filmar planos de *tracking* mucho más extensos de sujetos en movimiento o para ofrecer una amplia perspectiva del terreno. El desarrollo de cámaras suficientemente ligeras como para poderse llevar encima permite que la cámara penetre en áreas que hasta hace poco resultaban demasiado angostas, y brinda la posibilidad de filmar planos de *tracking* extremadamente próximos a los actores. Además, la reciente introducción de la Steadicam permite que la cámara permanezca estable durante los más complejos planos cámara en mano. También se puede crear el efecto de que la cámara se mueve cambiando el foco y atrayendo la atención hacia otro punto de la escena. Un objetivo *zoom* posee la capacidad de modificar la distancia focal desde la de gran angular hasta la de un objetivo de distancia focal larga, y viceversa; asimismo, puede alejarnos de un personaje, ampliando nuestra visión del área que lo rodea, o acercarnos a un personaje que está en la lejanía, reduciendo la perspectiva del espacio que lo circunda. *Véase* **cámara móvil.**

(4) También se crea sensación de movimiento mediante el corte de un plano a otro o de una escena a otra. Aunque en pantalla no tiene lugar movimiento alguno, el público siente que se le ha transportado de un lugar a otro. Cuando los cortes siguen la línea de acción y los planos individuales se suceden en perfecta continuidad, como ocurre en el estilo de montaje invisible utilizado

por los estudios de Hollywood, generalmente no somos conscientes de que nuestra atención se ha trasladado de un lugar a otro en el momento en el que estamos viendo la escena, aunque sea justamente ese cambio de perspectiva el responsable de nuestro interés continuado en la acción. Mediante un corte abrupto o un salto, nuestra perspectiva de una simple escena puede variar completamente, consiguiendo un efecto dramático o comunicándonos nueva información, al hacernos conscientes de que hemos pasado de una perspectiva de la escena a otra. Los cortes alternados o paralelos, entre dos escenas distintas, o los cortes a insertos de intercalado externo, que nos apartan por un momento de la escena principal, nos hacen conscientes de que hemos cambiado de lugar, lo mismo que los cortes de continuidad, que simplemente siguen la narración de escena en escena. Por otra parte, el tipo de cortes empleados por Eisenstein en sus secuencias de *montage* tratan de minimizar la sensación de que se ha cambiado de lugar de un plano a otro, con el fin de producir una síntesis intelectual y emotiva mediante una yuxtaposición simultánea de los dos planos separados en la mente del espectador. *Véase* **corte, *montage*** y **montaje.**

■ **movimiento acelerado** (1) Término relativo a película filmada a una velocidad inferior a la normal de 24 fotogramas por segundo, de forma que, cuando las imágenes se proyectan a una velocidad normal, se obtiene una acción a cámara rápida. (2) *Véase* **cámara rápida.**

■ **movimiento combinado** (1) Movimiento conjunto del sujeto y de la cámara, como el de un plano de *tracking* de un personaje corriendo por la calle. (2) Movimiento conjunto del objetivo y de la cámara, como en la famosa combinación de *zoom* de acercamiento y alejamiento de la cámara sobre *dolly* que sirve para transmitir la acrofobia de James Stewart en *De entre los muertos* (*Vertigo*, 1958), de Alfred Hitchcock.

■ **movimiento de cámara justificado** Cualquier movimiento de la cámara que tiene un propósito determinado (por ejemplo, seguir una acción o llamar la atención del público sobre una persona u objeto), en oposición a un movimiento que parezca hacer poco más que variar la perspectiva.

■ **movimiento de *dolly* justificado** Plano realizado desde una *dolly* en movimiento que tiene una intención determinada (por ejemplo, seguir a un personaje que se mueve). *Véase* ***dolly.***

■ **movimiento de grúa** Movimiento de cámara que sucede claramente a consecuencia del movimiento de la grúa. El efectivo movimiento de grúa en la escena de la creación de *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935) nos brinda una vertiginosa y perturbadora perspectiva del macabro acontecimiento.

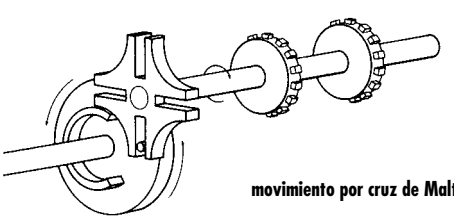
■ **movimiento difuminado** Difuminado producido por el movimiento de un objeto registrado en película cinematográfica o en vídeo. Este efecto se consigue cuando la velocidad de obturador y de película son demasiado bajas. El sistema *go-motion* para la animación cinematográfica a veces crea este efecto cuando se filma a las miniaturas en movimiento para crear una apariencia natural, en contraste con el movimiento sincopado de las figuras en la animación tradicional fotograma a fotograma, en la que los modelos se mueven ligeramente entre planos, pero se fotografían fijos. *Véase* **animación** *y* ***go-motion.***

■ **movimiento intermitente** El término «intermitente» significa detenerse y avanzar con pausas periódicas. En relación con las cámaras y los proyectores, el término se une a la palabra «movimiento» para describir lo siguiente: (1) paso de la película a través de una cámara o proyector, mediante el cual cada fotograma se coloca delante de la ventanilla y se mantiene allí brevemente para su exposición o proyección y, después, se hace avanzar al mismo tiempo que el siguiente fotograma ocupa su lugar; (2) mecanismo de arrastre de una cámara o un proyector que es responsable del movimiento intermitente de la película. En la cámara, unos garfios enganchan las perforaciones del fotograma y lo arrastran hacia abajo, colocándolo frente a la ventanilla. En el caso de la película de 35 mm, al fotograma generalmente se le sujeta en su lugar mediante contragarfios de registro y una contraventanilla. Cuando el fotograma está inmóvil, el ángulo de abertura del obturador giratorio pasa ante la ventanilla de la cámara, permitiendo que la luz exponga el fotograma. Entretanto, los garfios se han movido hacia arriba y están preparados ahora para llevar al siguiente fotograma ante la ventanilla de la cámara para su exposición. El movimiento continuo de una o dos ruedas dentadas transporta la película hacia el mecanismo de movimiento intermitente y posteriormente la libera de él, y un bucle flexible tanto a la entrada como a la salida del mismo permite que la película entre y salga del movimiento intermitente sin romperse. En los proyectores profesionales, un eje hace girar continuamente un único rodillo que engancha sucesivamente una de las cuatro aberturas que forma una cruz de Mal-

ta, haciendo que ésta gire 90 grados cada vez y haciendo girar de forma intermitente una rueda dentada que coloca cada fotograma individualmente ante la ventanilla del proyector. El ángulo de abertura del obturador giratorio pasa ante la ventanilla del proyector exactamente en el momento justo para permitir que el fotograma inmóvil sea proyectado por el haz luminoso de la lámpara del proyector. Para evitar el parpadeo, la hoja de un segundo obturador giratorio reduce a la mitad el tiempo de exposición. En los proyectores más sencillos, una leva giratoria mueve uno o dos brazos para enganchar el fotograma y llevarlo hasta su posición. Al igual que en la cámara, en ambos extremos del mecanismo de arrastre se forman bucles que permiten que la película entre y salga del movimiento intermitente sin romperse. *Véase* **cámara** *y* **proyector.**

■ **movimiento paraláctico** Cualquier movimiento evidente de objetos en relación entre sí producido por el movimiento de la cámara. A medida que la cámara retrocede en dirección al público, los objetos cercanos a los lados de la pantalla parecen pasar por delante de los lejanos y, cuando la cámara se mueve hacia los lados, los objetos lejanos permanecen a la vista durante más tiempo, mientras los cercanos los cruzan. Este efecto confiere a la imagen plana de la pantalla una ilusión de profundidad.

■ **movimiento por cruz de Malta** Mecanismo de un proyector profesional que traslada a cada fotograma de la película delante de la ventanilla de forma intermitente para la proyección de la imagen. Una única clavija en un eje giratorio se engrana en una de las cuatro aberturas de una cruz de Malta, haciendo que la cruz gire 90 grados en cada acto de engranaje y haciendo girar, de este modo, la rueda dentada que transporta a cada fotograma delante de la ventanilla. También llamado mecanismo de áncora. *Véase* **engranaje de arrastre** *y* **movimiento intermitente.**

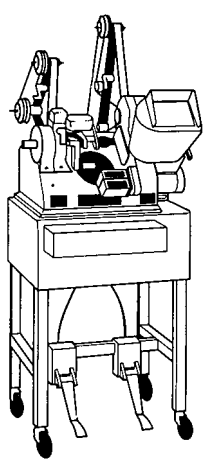


movimiento por cruz de Malta

■ **movimiento retardado** Se refiere a una película que se ha filmado a mayor velocidad que los 24 fotogramas por segundo normales de manera que, cuando las imágenes se proyectan a velocidad normal, la acción aparece en cámara lenta. Una película filmada a una velocidad menor que la normal muestra un «movimiento acelerado».

■ **movimiento rotatorio** Imagen que da vueltas, creada mediante un accesorio giratorio en una positivadora óptica. Un ejemplo de movimiento rotatorio puede ser el de la imagen de un periódico que gira en espiral y que, de pronto, se detiene mostrándonos sus titulares, que aparece a menudo en las películas de los años cuarenta. También conocido con el nombre de retorcimiento.

■ **Moviola** Nombre de la marca de una máquina de montaje vertical, muy utilizada en el pasado, que a veces también se usa genéricamente para designar a cualquier máquina de montaje. La máquina específica fabricada por Moviola funcionaba mediante un motor y generalmente estaba equipada para manejar un solo rollo de película filmada y una sola banda sonora, aunque se podían añadir cabezas de sonido adicionales. La imagen y el sonido funcionaban de manera individual o se conjuntaban y se pasaban sincrónicamente. La película pasaba por la máquina mediante una rueda dentada intermitente, al mismo tiempo que la imagen se veía en una pequeña pantalla. Tanto la película como el sonido podían pasarse a velocidad normal o a diversas velocidades, podían detenerse para examinar un solo fotograma y podían hacerse retroceder. Debido a que la máquina era extremadamente versátil y fácil de manejar, se utilizó mucho en el montaje y también para el estudio del cine en escuelas, a pesar del hecho de que su reproducción de imagen y sonido no era especialmente buena y que la máquina podía maltratar a la película. Todavía se ven estas viejas máquinas en algunos rincones, y siguen siendo el símbolo de la antigua maquinaria cinematográfica tradicional. *Véase* **consola de montaje horizontal.**



Moviola

■ **MPAA Certificate** Certificado expedido por la MPPA Rating Administration que otorga cierto código a una película, el cual designa el tipo de público para el cual es apropiada. *Véase* **Movie Rating System.**

■ **MPAA Rating Administration** *Véase* **Classification and Rating Administration.**

■ **muerta** Zona en la que el sonido tiene poca reverberación; por ejemplo, una habitación cerrada con muebles, cortinas y alfombras que absorben el sonido, o los grandes espacios naturales abiertos, que dispersan el sonido.

■ **muestreo** Proceso de medir pequeños elementos de una señal analógica a una frecuencia regular para crear un código digital. El proceso también se llama cuantización. *Véase* **analógico** *y* **digital.**

■ **multicámara, cámara múltiple** Técnica que consiste en rodar una escena con varias cámaras a la vez de forma que los planos filmados desde diferentes ángulos o distancias puedan montarse posteriormente dentro de una sola escena. Pueden colocarse cámaras delante y a los lados de la escena, la una junto a la otra delante de la escena pero cada una con un objetivo de una distancia focal distinta, u ocultarse una o más cámaras en mitad de la escena. Las cámaras múltiples se utilizan ampliamente en la televisión, pero son menos frecuentes en la producción cinematográfica. La mayoría de directores y directores de fotografía piensan que cada visión de una escena debe iluminarse individualmente y no están dispuestos a quedarse satisfechos con la iluminación general que debe utilizarse para las cámaras múltiples. No obstante, deben usarse cámaras múltiples si se desea una gran variedad de opciones para cuando se ensamblen los planos de una escena determinada, o para escenas que sólo puedan filmarse una vez (por ejemplo, un número musical, un combate elaborado o la explosión de una construcción). *Véase* **técnica de escena máster** *y* **técnica de tres cámaras.**

■ **multiimagen, imagen múltiple** Composición visual en la que el fotograma individual se compone de varias imágenes individuales, que pueden ser la misma o diferentes, no superpuestas la una sobre la otra. Estas composiciones se pueden crear combinando imágenes en un solo negativo en una positivadora óptica. También se puede acoplar a la cámara objetivos o prismas multiimagen para conseguir imágenes repetidas de la misma imagen en el propio momento de la filmación. Es posible hacer que las imágenes se muevan en la pantalla. Por ejemplo, se puede hacer que unas imágenes externas giren alrededor de una sola imagen fija. Se pueden ver en la pantalla simultáneamente hasta una docena de imágenes. La técnica de imagen múltiple se utilizó en una fecha tan temprana como 1915 en *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915), y fue objeto de un celebrado tratamiento en pantalla tríptica de Polyvision en *Napoleón* (*Napoléon*, 1927), de Abel Gance. La técnica se utilizó en películas sonoras para mostrar a dos personas manteniendo una conversación telefónica o para mostrar las reacciones de diferentes personas ante un mismo hecho. La imagen múltiple no ha aparecido con mucha frecuencia en los últimos años, aunque parezca más eficaz en las modernas imágenes de pantalla ancha, porque muchos directores piensan que la técnica es artificial y también porque divide la atención del público, pero todavía se utiliza en ocasiones para lograr un efecto determinado. Hubo una reaparición de la técnica a finales de los años sesenta en películas como *El caso de Thomas Crown* (*The Thomas Crown Affair*, 1968), y Brian de Palma utilizó imágenes múltiples fijas y giratorias en *Carrie* (1976) para comunicar la confusión y el caos tanto de la conciencia de Carrie como de la escena del baile de gala en general. A veces también se utiliza el nombre de «pantalla partida» para esta técnica, aunque debería aplicarse más exactamente a la aparición simultánea de dos imágenes en pantalla. *Véase* **pantalla partida.**

■ **multiluz, luz múltiple** Cualquier foco único que usa varias bombillas, bien con distintos reflectores y lentes para cada bombilla o con un solo reflector y lente para todas. En la mayoría de estos aparatos, las bombillas pueden encenderse o apagarse individualmente. Estas luminarias suelen utilizarse generalmente como luces de relleno.

■ **multimedia** (1) Actualmente el término se aplica con frecuencia a cualquier presentación en un ordenador, frecuentemente a partir de un disco CD-ROM, que utiliza imágenes fijas y móviles junto con texto y sonido. Con frecuencia estos programas son interactivos en el sentido de que exigen tomas de decisión e implicación por parte del espectador. *Véase* **interactivo.** (2) Cualquier representación teatral que usa varios medios de comunicación diferentes. La *Laterna Magika* checoslovaca, por ejemplo, utilizaba intérpretes en vivo, música, diapositivas y película cuando apareció en la Feria Mundial de 1958 en Bruselas y posteriormente realizó una gira por los EE.UU. *Véase* ***mixed media.***

multipantalla Un ejemplo del procedimiento tríptico Polyvision en *Napoleón* (1927), de Abel Gance.

■ **multipantalla, pantalla múltiple** Exhibición de una película en la que normalmente se emplean dos o más proyectores con tres o más pantallas o con una única pantalla más grande. Este procedimiento fue utilizado por primera vez en la exposición de París de 1900 cuando Cinéorama utilizó 10 proyectores para formar una imagen circular en torno al público. Un destacable procedimiento multipantalla fue el Polyvision de Abel Gance, utilizado para su película *Napoleón* (*Napoléon*, 1927), que utilizaba tres pantallas y tres proyectores para formar una sola imagen de pantalla ancha o para mostrar imágenes distintas al mismo tiempo, con las dos imágenes exteriores frecuentemente haciendo un comentario sobre la central. En 1952, el procedimiento Cinerama, desarrollado por Fred Waller, se inauguró en Nueva York, exhibiendo varias películas de viajes en una «pantalla envolvente» a partir de tres proyectores distintos y utilizando un sofisticado sistema de sonido estereofónico. El problema normal de la presentación multipantalla, la unión de las diferentes imágenes para formar una sola imagen, se alivió en parte en el Cinerama difuminando los márgenes de los fotogramas que se unían. Al final, el Cinerama comenzó a usar una única película de 70 mm para la imagen de pantalla ancha en lugar de la exhibición en pantalla múltiple debido a que el procedimiento de un solo fotograma era más barato, mejor y más fácil de utilizar, especialmente para las películas narrativas. Grandes compañías industriales y gobiernos también han utilizado exhibiciones multipantalla, especialmente en Ferias Mundiales. Los términos «multipantalla» y «pantalla múltiple» también se han utilizado para referirse a procedimientos de este tipo que utilizan diapositivas en lugar de película. *Véase* **Cinerama** *y* **pantalla ancha.**

■ **multiplano, cámara multiplano** Método de animación en el que diferentes partes de la escena se dibujan en calcos distintos hechos de plástico o cristal transparente, y los calcos se colocan separados por una cierta distancia, en diferentes planos debajo de la cámara, para que la imagen filmada produzca una ilusión de profundidad y tridimensionalidad. Esta técnica, desarrollada por Ub Iwerks para Disney Studios, se utilizó por primera vez a finales de los años treinta para el cortometraje de dibujos animados *The Old Mill* (*El viejo molino*, 1937) y el primer largometraje de dibujos animados del estudio, *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Disney Studios ganó un Oscar por el cortometraje de dibujos animados y otro especial «científico o técnico» por la cámara multiplano. *Véase* **animación** *y* **animación con calcos.**

■ ***multiplex*** Dos o más salas alojadas en una sola construcción con una sola taquilla, un solo puesto de consumo y un solo vestíbulo para todas las salas. Actualmente la mayor parte de las nuevas salas se alojan en un *multiplex*, ya sea como parte de un centro comercial o como un edificio independiente. Se supone que el *multiplex* nació en 1963, cuando Stanley H. Durwood, que fundó la AMC Entertainment, dividió una única sala en dos en Kansas City. El rápido crecimiento del *multiplex* fue una respuesta al simple hecho de que en muchas ocasiones no acudía la suficiente cantidad de gente para que la exhibición de una única película en una gran sala resultase económicamente rentable. La reacción a las incómodas salas *multiplex* de los centros comerciales comenzó a finales de los ochenta, con la construcción de edificios grandes y atractivos con los últimos adelantos técnicos. El término *megaplex* se utiliza actualmente para este tipo de construcciones con 16 o más pantallas y con comodidades y tecnología modernas. *Véase* **exhibición** *y* ***megaplex.***

■ **multisalas** *Véase* ***cineplex, megaplex*** *y* ***multiplex.***

■ **Museum of Modern Art (MOMA)** Museo de las bellas artes pertenecientes al periodo moderno situado en Nueva York; también alberga el Film Study Center, que afirma tener 13.000 películas y

un archivo de cuatro millones de fotos-fijas. La mayoría de sus películas pueden verse para la investigación individual (muchas se distribuyen para exhibiciones en aulas o en público a diversas instituciones de enseñanza). El museo proyecta películas públicamente cada día y ha presentado numerosos programas retrospectivos de obras de directores individuales. También ha desempeñado un papel activo en la conservación y la restauración de las películas. El centro es un importante archivo de guiones, documentos, libros de cine, diarios y recortes de prensa.

■ **música** La música ha sido parte de la experiencia cinematográfica ya desde los días del cine mudo, cuando un piano, un órgano o un pequeño grupo instrumental acompañaban las acciones que se veían en la pantalla. En un primer momento, las razones para la presencia de la música pueden haber sido pragmáticas (tapar el ruido del proyector), pero se descubrió casi de inmediato que la música contribuía considerablemente a la atmósfera emocional de la película y que también proporcionaba una continuidad audible que contribuía a unir las imágenes separadas de la pantalla. En un momento bastante temprano de la historia del cine, la Edison Film Company distribuía sugerencias en cuanto a la música junto con sus películas. Max Winkler fundó una compañía que proporcionaba hojas de pies musicales y música para varias películas; la música estaba tomada de los clásicos y también escrita directamente para las películas. Se publicaron colecciones de partituras musicales, catalogadas según las diversas atmósferas que evocaban; una de las más populares fue el *Kinothek*, de Giuseppe Becce, que apareció por primera vez en 1919 (el título es una forma abreviada de *Kinobibliothek*, que significa «biblioteca de cine»). También aparecieron varias máquinas que podían reproducir música y crear efectos de sonido para películas mudas. A veces se utilizaron grandes orquestas para la exhibición de películas importantes en cines de estreno: para *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915), D. W. Griffith hizo que una orquesta sinfónica interpretara una partitura especial, cuidadosamente vinculada a la acción vista en la pantalla, compuesta en su mayor parte por pasajes de música clásica y de canciones populares.

La llegada del sonido al cine fue musicalmente anunciada por la partitura sincronizada de William Axt y David Mendoza para la producción de 1926 de Warner Brothers de *Don Juan*, que protagonizó John Barrymore. Para la música se utilizó el Vitaphone, un procedimiento de sonido en disco, y se volvió a utilizar al año siguiente para hacer posible que Al Johnson cantara y mantuviera unos cuantos diálogos de forma sincronizada en *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, 1927). En los primeros días del sonido, la música sólo se utilizaba de forma esporádica, o no se utilizaba en absoluto, porque tenía que grabarse como parte de la escena o reproducirse entre bastidores mientras se grababa el diálogo. Hasta 1932 se desarrolló un procedimiento de mezcla del sonido que permitía que la música se grabara independientemente del diálogo, haciendo posible que se montara y se añadiera posteriormente. Una vez que el posdoblaje y la mezcla de bandas de sonido se hicieron posibles, los estudios empezaron a tomar conciencia de las ventajas de los fondos musicales y crearon departamentos musicales. Al principio, las partituras musicales parecían puramente funcionales y con frecuencia eran el producto de más de una persona; con frecuencia, en los créditos no se mencionaba a ningún compositor. Pero, progresivamente, se hizo evidente la importancia de una buena partitura musical y los estudios comenzaron a contratar a los mejores compositores disponibles.

Debido al hecho de que una cantidad tan grande de música de cine ha sido vulgar, tendemos a olvidar que parte de la mejor música que se ha escrito en el último siglo se ha escrito para el cine. Las partituras musicales importantes se entroncaban en su mayor parte en la tradición romántica y revestían un carácter notablemente programático. Fueron compositores importantes en Hollywood desde mediados de los años treinta hasta los años ochenta Max Steiner, Franz Waxman, Dimitri Tiomkin, Miklós Rózsa y Erich Korngold, procedentes todos del otro lado del Atlántico, y los norteamericanos Alfred Newman y Bernard Herrmann. Varios célebres compositores también han aportado ocasionalmente partituras para películas. Además de la alabada colaboración de Prokofiev con Eisenstein para *Alexander Nevski* (*Aleksandr Nevski*, 1938), en EE.UU. Virgil Thompson ha aportado partituras para documentales de Pare Lorentz y Robert Flaherty, y Aaron Copland ha escrito partituras tanto para documentales como para películas de ficción. En los últimos años, las partituras musicales han estado influidas por las tendencias contemporáneas en el ámbito de la música. A Alex North probablemente se le conozca sobre todo por su partitura para *Un tranvía llamado deseo* (*A Streetcar Named Desire*, 1951), que se basa fundamentalmente en el idioma del jazz de Nueva Orleans. Otro consumado compositor cinematográfico, Elmer Bernstein, también escribió una importante partitura utilizando el idioma jazzístico para *El hombre del brazo de oro* (*The Man With the Golden Arm*, 1955). Una de las

evoluciones menos admirables en el ámbito del sonido ha sido el uso de canciones pop y de música rock para formar todo el fondo musical de una película. Este tipo de música puede transmitir una idea de la vida norteamericana, pero no hubo que esperar mucho tiempo para que la práctica resultara limitada y trillada. No obstante, compositores como Jerry Goldsmith y John Williams siguen escribiendo partituras musicales excelentes.

En cualquier análisis de la música de cine debe prestarse atención al cine de dibujos animados, en el que la música se integró cada vez más hasta que música y acción llegaron a parecer inseparables. En sus mejores momentos, los dibujos animados podían ofrecer una perfecta síntesis de imagen y sonido, como se logró en la película musical *Fantasía* (*Fantasia*, 1940), pero también podían mostrar una utilización ingenua e intrusa de la música que simplemente imita a la acción, una práctica que acabó siendo conocida como *mickey mousing*. *Véase* **doblaje, mezcla** *y* **sonido.**

■ **música ambiental** Música de ambiente que crea una atmósfera dramática apropiada a la acción que se ve en la pantalla. Este tipo de música contribuye a evocar en el espectador el estado emocional apropiado para reaccionar ante lo que se ve en la pantalla o para apreciar los problemas del personaje. *Véase* **música.**

■ **música de fondo** Música que sirve de acompañamiento a la acción de una película sin que proceda de una fuente diegética. Esta música crea en el espectador una sensación de continuidad entre las imágenes que componen el filme y resalta los valores emotivos de las distintas escenas. En las películas mudas se escuchaban partituras de obras clásicas o populares previamente registradas y reproducidas en máquinas como la «Pipe Organ Orchestra», o interpretadas por un pequeño grupo musical, o tocadas en un piano, aunque a veces, en las grandes ciudades, una orquesta interpretaba partituras originales durante la proyección de filmes importantes. En el cine sonoro, la música de la película a menudo se escribe a propósito para ella y su grabación corre a cargo de una gran orquesta, aunque pueden utilizarse partituras pertenecientes a las bandas sonoras de otros filmes o procedentes de archivos sonoros. En la actualidad, la música rock se emplea frecuentemente como música de fondo. *Véase* **música** *y* **música diegética.**

■ **música de los títulos de crédito** Música que se reproduce durante los títulos de crédito al comienzo y al final de una película.

■ **música de relleno** Música de fondo que no es parte integrante de la acción visual ni está armonizada con ella. Este tipo de música aporta continuidad a la escena o simplemente rellena el silencio. La música puede provenir de una fuente de dentro o de fuera de la escena, como una radio, para aportar un fondo natural.

■ **música de transición** Música de fondo de una película que sirve de transición entre dos acciones o escenarios.

■ **música diegética** Música en una película cuya procedencia resulta visible en pantalla, por ejemplo, el sonido de una sinfonía cuando vemos a la orquesta interpretándola. También llamada música directa. *Véase* **música de fondo** *y* **música incidental.**

■ **música directa** *Véase* **música diegética.**

■ **música enlatada** Música que no ha sido escrita y grabada especialmente para una película, sino que está pregrabada y archivada en un almacén de acuerdo con el género al que pertenezca. Este tipo de grabaciones se suelen utilizar en las películas como música de fondo.

■ **música extradiegética** *Véase* **música de fondo.**

■ **música incidental** Música de fondo en una película que contribuye a crear un tono para la acción que está produciéndose o a transmitir los sentimientos de un personaje. *Véase* **música.**

■ **música montada** Música de fondo insertada en la película en correspondencia con acciones o escenas concretas.

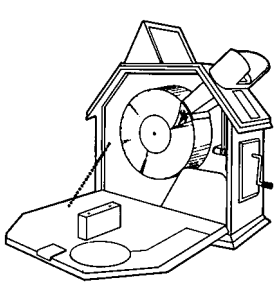
■ **música por ordenador** *Véase* **sonido digital.**

■ **música temática** Melodía o pasaje musical que aparece de forma recurrente a lo largo de un filme. A veces las películas disponen de distintos temas para distintos personajes, como en la efectiva banda sonora escrita por Franz Waxman para *La novia de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935), dirigida por James Whale, con sus líneas melódicas individualizadas para el monstruo y su novia, o de temas que caracterizan lugares específicos, como en la famosa música escrita por George Steiner para *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939), dirigida por Victor Fleming, con su lírico «Tema de Tara».

■ **musical dentro del musical** Película musical cuyos personajes son a su vez intérpretes que trabajan

en una obra y cuya trama se ocupa de los problemas de su puesta en escena. Este tipo de musical fue especialmente popular en los años treinta, gracias a películas como *La calle 42* (*42nd Street*, 1933), dirigida por Lloyd Bacon, aunque *Kiss Me Kate* (*Bésame, Kate*, 1953), de George Sidney, constituye también un notable ejemplo de este tipo de filme. *Véase* **cine musical.**

■ **Mutograph, mutoscopio** La Mutograph era la cámara desarrollada por la American Mutoscope Company para hacer fotografías para la máquina de visionado individual mutoscopio, que se veía en espacios recreativos de todo el país. Para el desarrollo de estas máquinas fue fundamental W. K. L. Dickson, que anteriormente había ayudado a Edison a desarrollar el kinetógrafo y el kinetoscopio. Junto con Elias Koopman, Henry Marvin y Herman Casler, Dickson formó el sindicato KMCD (las iniciales estaban tomadas de sus apellidos), que posteriormente se llamó American Mutoscope Company, en diciembre de 1895. El mutoscopio se diferenciaba del kinetoscopio en que se utilizaban fotografías individuales en tarjetas diferentes, en lugar de una sola tira de película. La cámara tenía acoplada una manivela que, al ser girada manualmente, pasaba las tarjetas con la suficiente rapidez como para que las figuras parecieran moverse. Debido a que las imágenes eran más grandes que las del kinetoscopio, éstas no tenían que ser ampliadas y de ese modo aparecían más claras; también costaba un centavo utilizarlas, y no la moneda de cinco centavos que cobraba la máquina de Edison. Dickson construyó un plató al aire libre en el tejado del edificio de la compañía en Nueva York que podía girarse para orientarlo al sol. Una «película» destacable realizada para el mutoscopio en 1897 mostraba a Joseph Jefferson interpretando algunas escenas de su exitoso montaje teatral de *Rip Van Winkle*. Posteriormente, la American Mutograph Company desarrolló la cámara y el proyector Biograph para proyectar imágenes a partir de película cinematográfica, entrando de nuevo en competición con la Edison Company. De nuevo, su película era más grande y su imagen más nítida, pero la película de 35 mm que utilizaba el vitascopio de la Edison Company se convertiría en el estándar. Con el desarrollo de estas máquinas, la compañía se convirtió en la American Mutoscope and Biograph Company. *Véase* **Biograph** *y* **kinetógrafo.**



mutoscopio

■ **Mutual** Fundada originalmente por Harry Aitken, John R. Freuler y Samuel S. Hutchinson para distribuir películas en 1912, la Mutual Film Company acogió en su seno algunas de las productoras cinematográficas más importantes de los comienzos de la época del cine mudo. La Mutual fue una de las compañías independientes que prosperaron durante estos años, distribuyendo una gran variedad de películas y posteriormente pasando a la distribución de largometrajes. La compañía distribuyó las películas que Thomas Ince realizó para la Bison Life Company de Adam Kessel y Charles Baumann y cosechó un especial éxito con los *westerns* de Ince protagonizados por William S. Hart. La Mutual también distribuyó las famosas comedias que Mack Sennett hizo para la Keystone, una compañía creada para la Mutual por Kessel y Baumann. En 1913, Griffith dejó la Biograph debido a sus dificultades en la realización de *Judith de Bethulia* (*Judith of Bethulia*, 1914) y se unió a la compañía cinematográfica Reliance and Majestic de Harry Aitken, que distribuía sus películas a través de Mutual. Tras dirigir varios largometrajes, Griffith empezó a trabajar en su monumental *El nacimiento de una nación* (*The Birth of A Nation*, 1915), que finalmente tuvieron que distribuir los propios Aitken y Griffith debido al descontento de la Mutual con los crecientes costes de la película. Incluso, tras el tremendo éxito de *El nacimiento de una nación*, Aitken fue despedido por el consejo de administración de la Mutual. Aitken abandonó la Mutual junto con Kessel y Bauman, y los tres formaron la Triangle Film Corporation, una compañía de producción y distribución, acogiendo en la organización a Ince, Sennett y Griffith. Pero la Mutual pareció recuperarse, y en 1916 arrebató a Charlie Chaplin a la Essanay por un sueldo de 670.000 dólares al año. Las 12 películas que Chaplin hizo en Mutual figuran entre sus mejores cortometrajes e incluyen *Charlot prestamista* (*The Pawnshop*, 1916), *Charlot emigrante* (*The Immigrant*, 1917) y *Charlot en la calle de la Paz* (*Easy Street*, 1917). Pero en 1917, al acabar su contrato y pese a una oferta millonaria de la Mutual, Chaplin aceptó un contrato mejor de la First National. Sin Chaplin, la compañía pronto comenzó a decaer y en 1919 había desaparecido del negocio.

■ **Nagra** Magnetófono más importante utilizado en la industria cinematográfica, fabricado por Kudelski, S.A., una industria suiza. La máquina utiliza un mecanismo de cinta abierta y graba en cinta de un cuarto de pulgada (6,35 mm). Para la cinta magnética analógica, el Nagra 4.2 sigue siendo un modelo popular para grabaciones sincrónicas mono, y el Nagra IV-S TC es el modelo para la grabación estereofónica con código de tiempo. El Nagra-D, un magnetófono de campo de cinta abierta de cuatro canales, con una capacidad de grabación de 24 bits (a diferencia de la capacidad de 16 bits de otras grabadoras de cinta de audio digitales), fue una temprana innovación y sigue siendo lo más avanzado en la grabación digital de sonido. *Véase* **grabación de sonido digital** *y* **grabación magnética.**

■ **narración** El término se refiere específicamente al acto de contar una historia o de describir unos hechos. En el cine, en el que vemos lo que ocurre ante nuestros ojos, la narración se considera más bien un comentario suplementario pronunciado por una voz que no se origina sincrónicamente a partir de ninguno de los personajes de la pantalla. En los documentales o en películas educativas, esta voz en *off* generalmente pertenece a una persona neutral pero informada a la que nunca vemos pero que hace la función, a lo largo de toda la obra, de experto en el tema, ofreciendo una narración que complementa las imágenes o las sitúa en un contexto más amplio. En el cine de ficción, la narración frecuentemente pertenece a uno de los personajes y se utiliza para aumentar nuestro conocimiento sobre los personajes y la acción, para contarnos lo que ocurre durante los intervalos de tiempo que no se representan en la pantalla, o para presagiar hechos futuros. En el cine de ficción, la narración también proporciona continuidad y perspectiva a toda la acción. Una narración extremadamente eficaz es la de la joven vagabunda en *Días del cielo* (*Days of Heaven*, 1978), de Terrence Malick, que no sólo añade patetismo y humor a los hechos que vemos, sino que también desarrolla el propio personaje maravilloso de la chica. A veces la narración de una película de ficción no procede de ninguno de los personajes, como en el caso de *Tom Jones* (1963), de Tony Richardson, en la que la voz en *off* se acerca al narrador omnisciente de la novela de Fielding, de la que la película está adaptada, para aproximar la película lo máximo posible a su fuente y para crear la misma perspectiva humorística e irónica sobre la acción que en el libro, o en películas de ficción como *La casa de la calle 92* (*The House on 92nd Street*, 1945), donde la narración de tipo documental refuerza la pretensión de realidad de la película. El cine es una forma visual y dramática cuyas mejores vías de comunicación son las imágenes, el diálogo y el montaje, a menos que se necesite una narración para conseguir alguno de los efectos que se han descrito más arriba. En *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, la voz en *off* de la figura central, que sigue el patrón de las narraciones en primera persona de «tipo duro» del cine policiaco, se añadió posteriormente para dar una continuidad, que se echaba en falta, a la acción, pero parece débil y superficial en comparación con la compleja textura visual de la película. La voz en *off* se eliminó en la versión estrenada del montaje del director (1993).

■ **narración en campo** Narración pronunciada por un narrador que se ve en pantalla mientras habla.

■ **narrador** Voz que realiza la narración en una película, ya sea en una obra de ficción o de no ficción. En los documentales, los narradores generalmente parecen ser observadores neutrales e informados en quienes podemos confiar y de los que podemos aprender, una impresión que puede llevarnos sutilmente a ser persuadidos por el punto de vista del realizador. En los documentales, es el narrador el que nos ofrece gran parte de la información necesaria para interpretar las imágenes que vemos en pantalla y para situarlas dentro de algunos contexto o continuidad. No obstante, en algunos tipos de documentales recientes, no se utilizan los narradores en el sentido tradicional, ya que se permite que sean las imágenes y el discurso hablado de las personas que son el objeto de la obra los que transmitan tanto la información necesaria como el punto de vista del realizador (*véase* **cine directo** *y* ***cinéma-verité***). En las películas de ficción, con frecuencia hay narradores involucrados en la acción, dándonos información sobre ellos mismos, sobre los demás personajes y sobre la historia con percepción retrospectiva desde un momento posterior; como en una narración literaria, el narrador describe los hechos en pasado y da a la película una cierta cualidad novelística. A veces, los narradores de las películas de ficción no son uno de los personajes sino que desempeñan la función de darle a la película, o bien una cualidad decididamente literaria, al sonar como la voz de un autor omnisciente, o bien credibilidad y autenticidad, al sonar como la autorizada voz en *off* de un documental. *Véase* **narración.**

■ **National Association of Theater Owners (NATO)** La mayor organización que representa a los exhibidores en los Estados Unidos. Esta organización mantiene informados a sus miembros sobre los últimos avances, problemas y tendencias en la exhibición cinematográfica. También trata con la organización que representa a los productores y distribuidores cinematográficos, la Motion Picture Association of America (MPAA).

■ **National Film Board of Canada (NFB)** Organismo gubernamental de Canadá responsable de apoyar la realización de películas. El organismo se fundó en 1939 y el primero en dirigirlo fue John Grierson, el famoso productor de documentales inglés. Aunque el Board ha sido responsable de algunas obras documentales excelentes tanto para las salas de cine como para la televisión, también ha patrocinado varios buenos largometrajes de ficción, como *Nobody Waved Goodbye* (*Nadie dijo adiós*, 1964), de Don Owen. Norman McLaren ha filmado algunas de sus obras de animación más destacadas para el Board.

■ **National Film Preservation Act** *Véase* **National Film Registry.**

■ **National Film Registry** Lista de películas clásicas norteamericanas que selecciona el responsable de la Library of Congress, según lo ordenado en el National Film Preservation Act de 1988 del Congreso, y que pasan a formar parte de la National Film Collection de la Library of Congress. Pueden elegirse 25 películas cada año, que tengan una antigüedad de al menos diez años, «que representen una parte duradera del patrimonio histórico y cultural de nuestra nación». Estas películas las seleccionan 13 miembros de la National Film Preservation Board, que desempeñan su cargo durante un periodo de cuatro años y que son representantes de distintos ámbitos de la industria cinematográfica, investigadores y críticos de cine. Al ser la intención del decreto parlamentario apoyar la preservación de estas obras en sus versiones y formas originales, las copias de películas que han sido coloreadas o alteradas de cualquier forma deben señalarse adecuadamente. A finales de 1995, se habían seleccionado para la lista 175 películas, desde películas mudas tan tempranas como *Los cuatro jinetes del apocalipsis* (*The Four Horseman of the Apocalypse*, 1921), de Rex Ingram, hasta obras tan modernas como *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas.

■ **National Legion of Decency** *Véase* **Legion of Decency.**

■ **NATO/Showest Convention** La feria más importante para el ramo de los exhibidores y distribuidores de todo el mundo que tiene lugar en Las Vegas cada febrero. Más de 5.000 personas acuden a este escaparate, patrocinado por la National Association of Theater Owners, para ver películas y llegar a acuerdos de exhibición. *Véase* **National Association of Theater Owners.**

■ **naturalismo** El término describe una rama de la filosofía que cree que todos los fenómenos naturales pueden explicarse científicamente, así como una escuela de narrativa de ficción que desarrolló, a partir de esta creencia, una aproximación científica al personaje y enfatizaba, sobre todo, que el destino del individuo no lo determina fundamen-

talmente el libre albedrío, sino la herencia y el entorno. Como consecuencia, los escritores naturalistas presentan al individuo como una víctima de fuerzas naturales, tanto internas como externas, hasta tal punto que éste, a veces, parece un animal brutal. El naturalismo, pues, es una forma de realismo extremo que representa la sórdida realidad cotidiana de unas personas que frecuentemente parecen tener una dimensión espiritual muy reducida. El novelista Émile Zola fue el principal defensor de esta escuela literaria en Francia y fue seguido en Inglaterra por novelistas como Edward Moore y George Gissing y, en Norteamérica, por novelistas como Frank Norris y Theodore Dreiser. Este tipo de literatura ha tenido su impacto en el cine: Erich von Stroheim realizó una poderosa versión del *McTeague* de Frank Norris, a la que llamó *Avaricia* (*Greed*, 1923), una película que marcó un hito por su realismo en la caracterización, la historia y los escenarios. Varias películas de gángsteres y obras de cine negro también pueden considerarse naturalistas por su visión sin concesiones de la naturaleza humana en un mundo sórdido; por ejemplo, *Los sobornados* (*The Big Heat*, 1953), de Fritz Lang, y *Manos peligrosas* (*Pickup on South Street*, 1953), de Samuel Fuller. *Los olvidados* (1950), de Luis Buñuel, es un filme explícitamente naturalista, al presentar la influencia corruptora de un entorno enfermizo sobre un grupo de jóvenes mexicanos. *Véase también* **neorrealismo** *y* **realismo.**

naturalismo *Avaricia* (1932), de Erich von Stroheim, protagonizada por Zasu Pitts y Gibson Gowland, está basada en la novela naturalista *McTeague*, de Frank Norris.

■ **NC-17** En el contexto estadounidense, nueva calificación cinematográfica del Movie Rating System que se introdujo en 1990 para sustituir a la antigua calificación X, que se había convertido en un icono para publicitar las películas pornográficas, debido a que la Motion Picture Association of America (MPAA) no había reservado los derechos sobre ella. La calificación NC-17 significa que ningún menor de diecisiete años puede ver la película debido a su temática y contenido adulto. *Véase* **Motion Picture Production Code** *y* **Movie Rating System.**

■ **negativo** (1) En la fotografía en blanco y negro, imagen cinematográfica en la que las áreas oscuras y claras están invertidas y, en la fotografía en color, en la que las áreas oscuras y claras están invertidas y los colores son los complementarios a los de la escena original. A partir de la imagen negativa se realizan copias positivas cuyas áreas oscuras y claras, y cuyos colores también, se corresponden con los de la escena original. (2) La propia película que contiene las imágenes negativas. (3) Película virgen destinada a registrar imágenes negativas. (4) Película virgen para imágenes negativas que ya ha sido expuesta pero que todavía no se ha procesado. *Véase* **negativo de sonido** *y* **película.**

■ **negativo B** Negativo original que no se positiva para el montaje. Este negativo se cataloga y almacena por si posteriormente resulta necesario seleccionar alguna toma para su positivado.

■ **negativo compuesto, negativo duplicado compuesto** Negativo final, con imagen y sonido, a partir del cual se producen las copias de distribución. *Véase* **contratipo.**

■ **negativo de audio de exhibición** Negativo de la mezcla final de la banda de sonido, a partir del cual se copia la banda de sonido en la copia de exhibición.

■ **negativo de exhibición, negativo de distribución** Negativo duplicado (o contratipo) realizado a partir de un interpositivo (o máster positivo) del negativo original montado que se emplea para la producción de copias de exhibición. Cuando se necesita una amplia distribución de copias de exhibición, se realizan un gran número de negativos de exhibición, para que se utilicen en varios laboratorios.

■ **negativo de imagen** Película negativa con las imágenes ya reveladas. *Véase* **negativo.**

■ **negativo de imagen de distribución** Negativo de imagen en su montaje definitivo que aporta la imagen a la copia estándar. Estas películas generalmente son negativos duplicados realizados a partir del máster positivo del negativo original.

■ **negativo de sonido** Negativo de sonido realizado a partir del máster de la banda de sonido en una cámara especial. Este negativo y el negativo final montado de imagen forman juntos la copia estándar.

■ **negativo duplicado de grano fino** Negativo con granos muy pequeños y alta definición que se hace a partir del máster positivo de grano fino y se utiliza para la realización de copias de exhibición. El término normalmente se aplica a película de blanco y negro. *Véase* **internegativo.**

■ **negativo duplicado en color** (1) *Véase* **internegativo**. (2) (también **contratipo de color**) Negativo de color de primera generación (es decir, internegativo) hecho directamente a partir de un máster positivo de color (es decir, de un interpositivo) que puede utilizarse para hacer copias de distribución. *Véase* **separación de color** (2).

■ **negativo duplicado máster, negativo máster** *Véase* **negativo duplicado de grano fino.**

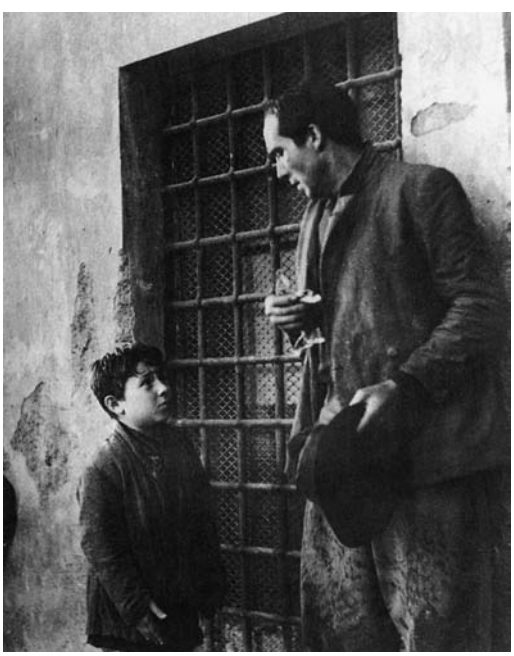
■ **negativos de separación** Negativos individuales en blanco y negro en los que cada uno de los colores primarios se ha registrado por separado. En el sistema primitivo de Technicolor se utilizaban dos negativos individuales, uno para la parte roja del espectro y otro para la parte verde. En 1932, el procedimiento comenzó a utilizar la cámara de tres tiras de película, que fue la forma predominante de registrar imágenes en color hasta la aparición de la película tricapa en los años cincuenta. *Véase* **película de color** *y* **Technicolor.**

■ **negatoscopio** (1) Mesa de animación iluminada desde abajo. (2) Mesa de visionado o de montaje iluminada desde abajo para ver la película. (3) Caja iluminada desde el interior con un lado semitransparente contra el que se filman textos o pequeños objetos.

■ **neorrealismo** Movimiento cinematográfico italiano que fue fundamentalmente una respuesta a las limitaciones artísticas de la industria cinematográfica italiana bajo el gobierno fascista y a las condiciones sociales de Italia durante e inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial. Generalmente se considera que *Ossesione* (*Obsesión*, 1942), de Luchino Visconti, basada en la novela de James M. Cain *El cartero siempre llama dos veces*, presagia el cine neorrealista, con su paisaje rural y entorno social realistas, aunque la película sólo se estrenó en una versión masacrada por los censores durante los años de guerra y posteriormente tuvo una distribución limitada debido a su vulneración de los derechos de autor. Antonio Pietrangeli, que escribió el guion de *Ossesione*, fue el primero en utilizar el término «neorrealismo» al comentar la película en un número de 1943 de la publicación italiana *Cinema*. No obstante, en realidad el movimiento comenzó con la película *Roma, ciudad abierta* (*Roma, città aperta*, 1945), de Roberto Rossellini, cuyo rodaje tuvo lugar poco después de que los alemanes abandonaran Roma. La película de Rossellini estableció todos los elementos que iban a ser fundamentales para el movimiento: decorados realistas y auténticos, gente normal interpretada tanto por actores profesionales como por no profesionales, problemas sociales cotidianos, tramas episódicas que transmiten el ritmo de la vida cotidiana y técnicas de montaje y de cámara no llamativas. Al realismo de Rossellini contribuyó el tipo de película virgen que tuvo que utilizar, que le dio a sus imágenes una cualidad granulosa, no embellecida y documental. Para captar en película la inmediatez de las localizaciones reales, Rossellini tuvo que renunciar a la grabación sincrónica del sonido y recurrir al posdoblaje, una práctica que se convirtió en constante de la industria cinematográfica italiana. *Roma, ciudad abierta* fue un gran éxito internacional y la siguió *Paisà* (*Paisano*, 1946), que mostraba seis episodios sobre el avance de las tropas aliadas en Italia, y la menos exitosa *Germania, anno zero* (*Alemania, año cero*, 1947), la historia de un joven nazificado y corrupto.

En 1946 apareció la primera de las tres obras maestras neorrealistas de Vittorio De Sica, *El limpiabotas* (*Sciuscià*, 1946), que narraba, sin concesiones, la trágica historia de dos muchachos empobrecidos en la Italia de la posguerra. *El limpiabotas* ganó un Oscar como mejor película extranjera de ese año y la siguió *Ladrón de bicicletas* (*Ladri di biciclette*, 1948), una película hermosa y conmovedora que narra, con auténtico realismo, la lucha de un hombre pobre por sobrevivir en los duros años de la posguerra en Italia, centrándose tanto en el robo de su bicicleta, necesaria para su trabajo, como en su conmovedora relación con su hijo. Cuatro años después, De Sica estrenó la que se considera la última de estas películas neorrealistas, *Umberto D* (1952), que relata de forma episódica los apuros de un anciano empobrecido y dramatiza de manera conmovedora su tierno afecto por su perro. Los guiones de estas tres películas, así como de *Milagro en Milán* (*Miracolo a Milano*, 1951), una película neorrealista con una acentuada vena cómica, los escribió para De Sica Cesare Zavattini, uno de los principales portavoces del neorrealismo italiano.

Otras dos películas importantes que pertenecen a este grupo, ambas de finales de los años cuarenta, son la impresionante *La terra trema* (1948), de Luchino Visconti, que narra la ruina de una familia de pescadores sicilianos de una forma un poco más dramática que las películas que se han mencionado anteriormente, y *Arroz amargo* (*Riso amaro*, 1949), una película sobre las trabajadoras italianas de los campos de arroz de Italia con un distraído énfasis erótico sobre Silvana Mangano. El movimiento neorrealista acabó a principios de la década de los cincuenta debido a la mejora de las condiciones sociales, la toma de medidas enérgicas por parte del gobierno contra las películas antipatrióticas, las dificultades financieras de estas películas (la mayoría de ellas no tenían éxito en Italia y su novedad se disipaba rápidamente en los mercados extranjeros) y al deseo de sus directores de avanzar hacia otros tipos de cine. Pero el neorrealismo tendría influencia en películas posteriores: en Italia, de forma directa en las obras de Ermanno Olmi y, en menor medida, en obras de Antonioni, Fellini, Pasolini y Petri; en los Estados Unidos, de manera general, en películas de cine negro y, en la India, concretamente en la trilogía de Apu de Satyajit Ray, formada por *Pather Panchali* (*La canción del camino,* 1955), *Aparajito* (*El invicto,* 1956) y *Apur Sansar* (*El mundo de Apu,* 1959), y en otras películas. *Véase* **realismo.**



neorrealismo *Ladrón de bicicletas* (1948), de Vittorio De Sica, la película más aclamada del cine neorrealista italiano.

■ **neutra** Imagen de color compuesta fundamentalmente de negro, blanco y gris, con poca definición de color.

■ **New Line Cinema Corporation** Organización de distribución y producción independiente de más éxito de los últimos treinta años. Fue fundada en 1967 por Robert Shaye como una pequeña empresa de distribución de películas extranjeras. La empresa saboreó las mieles del éxito en 1984 con los notables resultados de *Pesadilla en Elm Street* (*Nightmare on Elm Street*, 1984), de Wes Craven, y la posterior serie basada en esta película. La empresa volvió a obtener un gran triunfo en 1990 con *Las tortugas ninja* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, 1990), dirigida por Stuart Gillard. La compañía ha continuado su buena marcha gracias a su intuitiva percepción de los gustos del público y a inteligentes estrategias de mercadotecnia. En 1991, New Line fundó Fine Line Features para realizar y distribuir películas de calidad que no tendrían tanto éxito de taquilla. Fine Line ha distribuido películas como *El juego de Hollywood* (*The Player*, 1992), de Robert Altman, y el poderoso documental *Hoop Dreams* (*La canasta soñada,* 1994), dirigido por Steve James, Peter Gilbert y Frederick Marx. En 1993, Turner Broadcasting System compró la compañía, con la garantía de mantener su independencia, y realizó películas de mayor presupuesto. En 1995, Turner Broadcasting System, con las sociedades New Line y Castle Rock, pasó a formar parte de la Motion Picture Association of America. En 1996, la Federal Trade Commision aprobó la fusión de la empresa de Turner con Time Warner. El porcentaje de la taquilla estadounidense de New Line en 1995 fue del 7,1.

■ **New World Cinema** Fundada por Roger Corman y su hermano Gene en 1970, esta compañía de producción/distribución tuvo un gran éxito estrenando varios *exploitation films* de bajo presupuesto. Su primer éxito fue *The Student Nurses* (*Las estudiantes de enfermería,* 1970), que lanzó una serie de películas «de enfermeras» posteriores. Pero la New World Cinema se merece un destacado párrafo en la historia del cine por dos razones: distribuyó algunas excelentes películas extranjeras, que incluyeron *Gritos y susurros* (*Viskningar och rop*, 1973), de Ingmar Bergman, y *Amarcord* (1974), de Federico Fellini, y también dio a directores como Peter Bogdanovich y Jonathan Demme sus primeras oportunidades en la dirección de cine. La compañía desapareció del negocio poco después de que Corman la vendiera en 1983 por 17 millones de dólares.

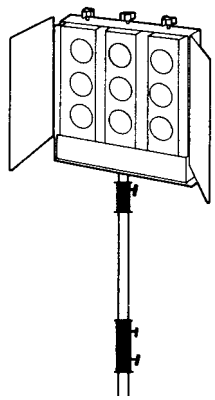
■ **New York Motion Picture Company** Adam Kessel, Jr. y Charles O. Bauman, dos antiguos corredores de apuestas que ya no podían obtener películas para alquilar, entraron en el negocio de la producción ellos mismos e hicieron su primera película a finales de la primera década del siglo XX, *Disinherited Son's Loyalty* (*La lealtad del hijo desheredado,* 1909), de un solo rollo, y también enviaron ese mismo año un grupo a Los Ángeles para realizar películas de un rollo. Llamaron a su productora Bison Life Motion Pictures, aunque era una rival para los grupos de producción de la Motion Picture Patents Company. La New York Motion Patents Company tuvo un éxito considerable y debería ser recordada por poner en marcha las Keystone Comedies, dirigidas por Mack Sennett, por traer a Charlie Chaplin al cine y también por enviar a Thomas H. Ince desde Nueva York a California para dirigir las películas de Bison. Ince formó Inceville y trajo a William S. Hart al cine. La compañía nunca fue más allá de hacer películas de dos o tres rollos. En 1916, Kessel y Bauman vendieron sus unidades de producción cinematográfica por un millón de dólares, y la compañía desapareció del negocio al año siguiente.

■ **nickelodeón** Tipo primitivo de sala de cine (frecuentemente un almacén, galería o salón reconvertido) con una capacidad de aproximadamente 100 asientos. Estas salas mostraban espectáculos continuos de películas de uno y dos rollos, que podían durar desde 15 minutos a 1 hora, acompañados de música de piano. El término viene del *nickel* o moneda de cinco centavos que había que pagar como entrada y la palabra griega para teatro, «odeón». La primera de estas pequeñas salas de cine la abrieron en 1905 John P. Harris y Harry Davis en un almacén reconvertido en Pittsburgh. Se calcula que en 1910 había 10.000 nickelodeones en los Estados Unidos. La aparición del largometraje fue decisiva para la llegada de las salas de cine más grandes y más cómodas, muchas de ellas construidas desde cero, que siguieron al nickelodeón. *Véase* **sala de cine.**

■ ***night for day*** Rodar una escena de noche con suficiente iluminación de forma que la escena aparece en la película como si se hubiera rodado durante el día.

■ ***night for night*** Rodar una escena nocturna durante la noche en localizaciones, generalmente con película virgen rápida y objetivo rápido, así como con suficiente iluminación suplementaria, a diferencia del «rodaje nocturno», que significa trabajar en el estudio de noche. *Véase* **noche americana.**

■ ***nine-light*** Popular luminaria múltiple hecha de tres bancos con tres focos de haz concentrado, en la que cada lámpara es un módulo con su propio interruptor, aunque se puede hacer funcionar toda la unidad con un solo interruptor.



nine-light

■ ***nit*** Unidad métrica para el brillo o la luminancia de una fuente de iluminación. Un *nit* equivale a una candela por metro cuadrado. *Véase* ***lambert*-pie.**

■ **nitidez** Grado de definición de una imagen cinematográfica, determinado por la precisión de los bordes del sujeto y la claridad de detalle. La nitidez viene determinada por el ancho y el tipo de película, la calidad del objetivo y la intensidad de la iluminación. Otros factores son la eficiencia del procesado, la generación de la copia y la calidad del sistema de proyección. Para obtener una imagen con la suficiente nitidez, el número f seleccionado en la cámara debe ser el correcto y el sujeto debe estar perfectamente enfocado.

■ **nítido** (1) Cualidad de una imagen en la que los bordes del sujeto están perfectamente definidos y los detalles resultan clara y distintamente visibles. (2) Cualidad de un objetivo capaz de crear una imagen como la descrita en (1).

■ **nitrato de celulosa** *Véase* **soporte de nitrato.**

■ **nivel** Extensión o medida del volumen del sonido.

■ **nivel de calco** Nivel en el cual se coloca y se filma un calco determinado en una mesa de animación. En el caso de las figuras, los calcos inferiores están compuestos de partes, como el torso, que permanecen fijas a lo largo de una serie de fotogramas; los calcos intermedios contienen partes, como las manos o los pies, que tienen cierto movimiento y que se cambian de forma intermi-

tente y los calcos superiores representan rasgos faciales, como los ojos y la boca, que tienen un movimiento frecuente y necesitan cambiarse con mucha frecuencia. *Véase* **animación con calcos.**

■ **nivel de grabación** Volumen al que se ajusta una grabadora para registrar el sonido.

■ **nivel de luz** (1) Intensidad de iluminación emitida por una fuente de luz. Un medio estándar para calcular este nivel es dividir la intensidad en el punto máximo por la distancia a la que la iluminación cae hasta la mitad de esa intensidad. En los EE.UU. y en Inglaterra la medida se da generalmente en candelas-pie, aunque la medida internacional se calcula en metros y se da en lux. (2) Intensidad general de la iluminación en toda una escena, medida bien en candelas-pie o bien en lux. *Véase* **candela-pie** *y* **lux.**

■ **nivel de negros** Área más oscura de una imagen cinematográfica.

■ **nivel de niebla** (1) Nivel de densidad de una película no expuesta tras haber sido revelada. (2) Nivel de densidad de la emulsión de una película expuesta tras haber sido revelada, que no sea producto de la exposición. El nivel de niebla, tanto en el caso (1) como en el caso (2), también puede ser el resultado del revelado de haluros no expuestos por la solución química.

■ **no equilibrada** El término se refiere a una emulsión de película de color que no está equilibrada para la temperatura de color de una fuente de luz específica. Por ejemplo, cuando se utiliza película para luz-día sin un filtro corrector para iluminación artificial, el resultado es una imagen con un tono rojo o amarillo. *Véase* **equilibrio de color.**

■ **no positivar** Instrucción en el parte de cámara para que el laboratorio no positive una determinada toma, ya que se sabe que es deficiente.

■ **noche americana** Rodaje desarrollado durante el día pero que consigue crear la impresión de que transcurre de noche mediante el recurso a uno o varios de los siguientes métodos: la subexposición, el empleo de filtros o el positivado. Este tipo de rodaje se utiliza cuando filmar de noche resulta complicado o demasiado caro.

■ ***noise floor*** Siseo que se escucha al reproducir una cinta magnética en la que no hay ningún sonido grabado. *Véase* **rango dinámico** *y* **relación señal/ruido.**

■ ***nonsubstantive film*** Película para la cual los copuladores, es decir, los productos químicos que producen los tintes de color, están en la solución de revelado y no en la propia emulsión. Las películas tradicionales de Kodachrome de Súper 8 y de 16 mm, por ejemplo, son *nonsubstantive*. *Véase* **película.**

■ ***nook*** Luz pequeña, portátil y abierta, fabricada por Mole Richardson, que puede colocarse discretamente en cualquier recoveco de un decorado y que crea una iluminación dura y no enfocada.

■ **norma del metro y medio** Norma no escrita que establece que se deje despejado un metro y medio en torno al perímetro de un plató para que la gente pueda abandonarlo en caso de accidente.

■ **norte** En el trabajo de animación, parte superior de la mesa de dibujo, mesa de animación, dibujo o calco, en oposición al sur, o parte inferior.

■ **notas de sincronizado** Notas escritas por el montador musical tras la sesión de localización, que especifican los tiempos para los diversos pasajes musicales de la película. Estas notas se le dan al compositor, que las utiliza para escribir y orquestar los diversos pasajes musicales de forma que se ajusten de forma precisa y eficaz en la narración de la película. *Véase* **localizar.**

■ **noticiario, noticiero** Película de corto metraje, de entre 10 y 20 minutos, que muestra un reportaje de una serie de noticias y de temas de interés especial. Los noticiarios eran una parte fija de la programación cinematográfica de las salas de cine hasta que los sustituyeron los reportajes de noticias televisivos en los años cincuenta. Varias salas de cine de ciudades importantes exhibían incluso programas compuestos en su totalidad de noticiarios. Los cámaras de los hermanos Lumière registraron cinematográficamente hechos reales ya en una época tan temprana como la de los últimos años del siglo XIX (por ejemplo, la coronación del zar Nicolás II en Rusia en 1896) y, en los primeros tiempos del cine mudo en los EE.UU., estos hechos eran un elemento básico de los programas cinematográficos (por ejemplo, los espectadores podían ver la campaña política, la inauguración y el funeral del presidente McKinley). Aunque los acontecimientos políticos y militares frecuentemente se escenificaban para el cine, es asombroso cuántas películas de noticias auténticas se hicieron y qué gran extensión de Norteamérica y Europa se cubrió. El primer verdadero noticiario (es decir,

una serie de noticias en un solo rollo) apareció en Francia de la mano de Pathé Frères en 1908, y pronto aparecieron en otros países noticiarios similares. Se llevaron al público acontecimientos de la Primera Guerra Mundial tanto en América como en Europa a través del noticiario, y Dziga Vertov registró en película, desde 1922 hasta 1925, los logros de la Rusia posrevolucionaria en los noticiarios *Kino-Pravda*.

El primer noticiario sonoro fue el Movietone News de Fox Film Corporation en 1927, que se convirtió en un éxito instantáneo y estableció el patrón del noticiario para los años posteriores: noticias importantes con cobertura *in situ*, entrevistas con personalidades importantes y crónicas especiales. Cada episodio lo introducía un breve título, se mostraba con música y sonido de fondo y lo acompañaba una voz en *off* que explicaba los hechos y unía las imágenes. En la Segunda Guerra Mundial el noticiario volvió a convertirse en un instrumento tanto de información como de propaganda para los gobiernos norteamericano y europeos. Finalmente los programas de noticias de la televisión sustituyeron a los noticiarios cinematográficos tras los años de guerra y ofrecieron mejoras en la filmación con equipos portátiles que permitían una mejor cobertura *in situ* y comunicación por satélite que llevaba inmediatamente al espectador acontecimientos de todo el mundo. Mientras que el noticiario cinematográfico siempre se había hecho pensando más en el entretenimiento que en la información, y había sido más nacionalista que objetivo, los programas de noticias de televisión nacionales, sobre todo desde la época de la guerra de Vietnam, han tendido a ser más analíticos y escépticos.

■ ***Nouvelle Vague*** Movimiento cinematográfico francés que comenzó a finales de los años cincuenta y alcanzó su cumbre en 1962, que buscó la innovación tanto en los temas como en la técnica. El movimiento, una respuesta a la moribunda industria cinematográfica francesa, recibió su mayor impulso por parte de un pequeño grupo de entusiastas del cine que empezaron sus carreras escribiendo para la revista *Cahiers du Cinéma* y que fueron especialmente influidos por la crítica cinematográfica de uno de los fundadores de la publicación, André Bazin. Estos críticos, François Truffaut, Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer y Jacques Rivette, escribieron en contra de las prácticas cinematográficas tradicionales y predecibles y abogaron por un estilo más individual de realización cinematográfica bajo la inspiración y la visión individuales del director. Se considera que la primera película de la Nueva Ola francesa es *El bello Sergio* (*Le Beau Serge*, 1958), de Claude Chabrol, aunque el año 1959 señaló la verdadera aparición del movimiento con el honesto y nada sentimental retrato autobiográfico de un joven alienado en *Los cuatrocientos golpes* (*Les quatre-cent coups*, 1959), la brillante narración de Alain Resnais de una historia de amor entre un hombre japonés y una mujer francesa destrozados por los recuerdos de la Segunda Guerra Mundial en *Hiroshima mon amour* (1959) y el homenaje irreverente, carente de sentimentalismos y cómico, al cine de gángsteres norteamericano de Godard en *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1959). Debido a la aclamación crítica y a la popularidad internacional de estas películas, en los dos años siguientes la industria cinematográfica francesa financió obras de unos 60 nuevos directores, aunque sólo un pequeño grupo de estos cineastas tuvieron el suficiente éxito comercial para continuar con sus carreras.

Aunque los directores de la *Nouvelle Vague* se caracterizan por aproximaciones y sensibilidades individuales diferentes, los siguientes elementos se consideran fundamentales en el movimiento: (1) un tratamiento irreverente, no tradicional y generalmente no sentimental de los personajes; (2) una estructura de la trama vaga, realista o innovadora; (3) el uso de cámaras y de equipamiento ligero y portátil que da como resultado una imagen y sonido más espontáneos y realistas; (4) mucho rodaje en localizaciones y al aire libre; (5) un montaje elíptico, que llama la atención sobre la relación entre las imágenes, así como entre la imagen y el sonido, y sobre el propio medio; (6) experimentación con el espacio y el tiempo fílmicos; (7) alusiones a películas anteriores para señalar la continuidad y la discontinuidad de la tradición, para hacer un comentario sobre la cualidad autorreflexiva de la propia obra como película, y también para rendir homenaje a directores y películas concretos y (8) una actitud existencialista general ante un universo absurdo, y especialmente ante el comportamiento y la acción humanas. Naturalmente, deben establecerse distinciones entre las obras de inclinación más romántica de Truffaut, el radicalismo político de Godard, la experimentación estructural de Resnais, la sensibilidad moral de Rohmer, la teatralidad de Rivette y el eclecticismo de Louis Malle.

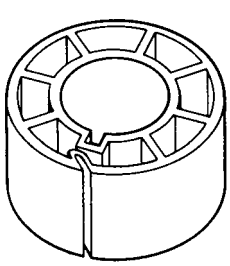
Algunas otras películas muy aclamadas de este movimiento son *Tirez sur le pianiste* (*Disparen al pianista*, 1960), y *Jules y Jim* (*Jules et Jim*, 1961), de Truffaut; *Vivir su vida* (*Vivre sa vie*, 1962), de Godard y *El año pasado en Marienbad* (*L'Année*

dernière à Marienbad, 1961), de Resnais. La mayoría de estos directores posteriormente evolucionó cada uno a su manera, pero es incuestionable el impacto que tuvo la *Nouvelle Vague* sobre el cine internacional, un impacto que contribuiría a liberar al cine de los Estados Unidos y Alemania, por ejemplo, del convencionalismo y la tradición, y a promover el cine de autor en estos países. *Véase* **autor.**

Nouvelle Vague *Jules y Jim* (1961), de François Truffaut, con Jeanne Moreau, Henry Serre y Oskar Werner jugueteando agradablemente en un momento de felicidad.

■ **NTSC** Siglas correspondientes al National Television Standards Committee, el organismo que estandarizó un sistema de 525 líneas de barrido a 30 fotogramas por segundo en los Estados Unidos para la emisión televisiva y la grabación de vídeo al que se designa con estas letras. *Véase* **HDTV, PAL** *y* **SECAM.**

■ **núcleo** Cilindro de plástico, de 5 ó 7,5 cm de diámetro, alrededor del cual se almacena la película. La película virgen generalmente se guarda en núcleos para evitar las abrasiones que se producen cuando la película se bobina de modo irregular en los rollos. Durante el montaje, también se enrollan en núcleos pequeños fragmentos de película.



núcleo

■ **núcleo T** Pieza central de plástico para alojar hasta unos 120 metros de película de 16 mm.

■ **núcleo U** Pieza cilíndrica de plástico utilizada para bobinar diversos tipos de película de 35 mm

■ **núcleo Y** Pieza cilíndrica de plástico utilizada para almacenar película de 35 mm de 300 metros de longitud.

■ **núcleo Z** Pieza cilíndrica de plástico alrededor de la que se bobinan los rollos de película virgen de 16 mm de 120 metros de longitud o más.

■ ***nudie*** En el ámbito anglosajón, película con intenciones pornográficas que incluye una gran cantidad de desnudos y de sexo explícito, llamada asimismo *skin flick*. Este tipo de películas se proyectan en salas especiales. *Véase* **película pornográfica.**

■ **Nueva Ola** *Véase* ***Nouvelle Vague.***

■ **¡nuevo ángulo!** Instrucción utilizada en ocasiones en un guion cinematográfico para indicar un cambio de ángulo de cámara en la visión de un sujeto. Esta indicación señala la necesidad de una variación en el plano, pero deja el ángulo concreto a decisión del director.

■ **Nuevo Cine Americano** Películas vanguardistas y experimentales realizadas en Norteamérica desde la Segunda Guerra Mundial y hasta los años setenta. El nombre proviene del New American Cinema Group, establecido en 1960, y había sido difundido, sobre todo, por Jonas Mekas y su publicación Film Culture. El Nuevo Cine Americano fue una reacción al cine comercial tanto en los temas tratados como en la técnica. Sus realizadores, trabajando de forma independiente y barata fuera de la industria cinematográfica, y sin el apoyo de los medios de distribución y exhibición de la industria, tenían libertad para ser audaces y personales en sus obras. Sobre todo se utilizaba película de 16 mm, aunque también se usaron otras de anchos menores y cinta de vídeo. Anthology Film Archives, un museo del cine en Nueva York dirigido por Mekas, todavía pone a disposición pública las obras más relevantes de este grupo. También prestaron un apoyo importante a este grupo la New York Film-Makers' Cooperative y el Canyon Cinema, en San Francisco.

Técnicamente, el Nuevo Cine Americano comenzó en los años de la guerra con las películas

de Maya Deren, especialmente con su famosa *Meshes of the Afternoon* (*Las redes de la tarde,* 1943), realizada también por Alexander Hammid, una visión onírica personal que derriba el muro entre la realidad subjetiva y la objetiva. Pero el movimiento estuvo más estrechamente relacionado con los progresos dinámicos que tuvieron lugar en el cine experimental durante los turbulentos años sesenta; la audacia, el desprecio por los valores sociales y estéticos convencionalmente aceptados, y las afirmaciones radicales en los ámbitos de la forma y el contenido, también fueron en parte una consecuencia de los acontecimientos sociales y políticos de la época. P. Adams Sitney ha trazado la distinción entre películas gráficas que se centran en el propio medio cinematográfico (por ejemplo, en la luz y en la oscuridad, en el parpadeo y en el fotograma individual) y películas subjetivas que tratan del sueño y el símbolo (en *Film Culture Reader*). Aunque refina esta visión en *Visionary Cinema,* por comodidad podemos situar en el primer grupo las películas realizadas por Harry Smith, Jordan Belson, Robert Breer y Stan Vanderbeek y, en el segundo grupo, las obras de Kenneth Anger, Stan Brakhage y Gregory Markopoulas. Sitney, en *Visionary Cinema,* también ha definido el «cine estructural» como una categoría que sintetiza al mismo tiempo «la película gráfica formalista y la película lírica romántica», que resta importancia al contenido y enfatiza la forma total de la película, que «evoca estados de conciencia... con la única mediación de la cámara». En este grupo incluye obras de Michael Snow, Hollis Frampton y Paul Sharits. *Véase* **cine de vanguardia** *y* **cine estructural.**

Nuevo Cine Americano *Meshes of the Afternoon* (1943), la influyente visión onírica de Maya Deren.

■ **número de producción** (1) Número asignado por un estudio a una producción cinematográfica determinada para los procedimientos de contabilidad y de archivo. (2) Actuación de canto y baile lujosamente puesta en escena en un musical teatral o cinematográfico.

■ **número de rollo de sonido** Número que se le da a cada rollo de cinta o película magnética en la que se ha grabado sonido. Los números permiten que los rollos se emparejen con las tomas apropiadas durante el montaje.

■ **número de toma** (1) Números consecutivos asignados tanto a escenas como a tomas en la claqueta. Se unen letras consecutivas del alfabeto al número de la escena para cada segmento secuencial (por ejemplo, escena 3A, toma 2). (2) Números consecutivos de las tomas individuales de cada plano señalados en la claqueta junto con un número y una letra para la escena. *Véase* **claqueta.**

■ **número f** Medida para calcular la apertura de la abertura del objetivo, o diafragma, de una cámara con el fin de controlar la cantidad de luz que llega a la película. Estos números se obtienen dividiendo la longitud focal del objetivo por su diámetro efectivo más amplio y se consideran la «abertura relativa» del objetivo. Si su longitud focal es 50 mm y el diámetro efectivo 25 mm, el objetivo se considera como de f-2. Los números f más pequeños representan aberturas más grandes y, por consiguiente, más luz que llega a la película. Los números que se acercan a una clasificación de f-1 indican objetivos más rápidos. Se calcula una serie de números desde la cifra máxima y se indican en el objetivo para permitir el ajuste del diafragma. Cada número sucesivo, que en la práctica divide por la mitad la cantidad de luz que deja pasar el objetivo, se calcula multiplicando el número anterior por la raíz cuadrada de 2 o por 1,4, y redondeando el resultado con la coma decimal más cercana. La serie de números f es 1 – 1,4 – 2 – 2,8 – 4 – 5,6 – 8 – 11 – 16 – 22 – 32. Debido a que los números f no tienen en cuenta la reflexión o absorción de la luz que ejercen los diversos elementos del objetivo y sólo dan cuenta de lo que se considera la «abertura relativa», en la fotografía profesional también se utilizan los números t, que calculan electrónicamente la luz que realmente llega al plano focal de la película. El número t se considera el número f perfecto de un objetivo. Pero los números f todavía resultan útiles para calcular las relaciones objeto-imagen, para igualar de forma fiable las aberturas para ob-

jetivos distintos de la misma longitud focal y para calcular la profundidad de campo. *Véase* **distancia focal** *y* **número t.**

■ **número máster** Número que a veces se da a cada escena en un guion cinematográfico. Se pueden numerar las escenas consecutivamente y añadirse una letra al número máster para indicar cada plano o cambio de cámara. A veces se utilizan números consecutivos para cada plano o cambio de cámara, independientemente de la escena de que se trate.

■ **número t** La «t» proviene del término «transmisión». Mientras que el número f en realidad indica la cantidad de luz que llega al objetivo y no tiene en cuenta la reflexión y la absorción que realizan los elementos del objetivo en el paso de la luz a través de él, el número t designa realmente la cantidad de luz que llega al punto focal de la película; por esta razón se consulta para controlar la luz que llega a la película. Los números f se suceden de igual forma que los números t, con cada cifra sucesiva reduciendo a la mitad la cantidad de luz admitida. Los números t se calculan midiendo electrónicamente la luz que llega al plano focal y están impresos junto con los números f en la mayoría de objetivos profesionales. Aunque la distinción entre ambas calibraciones ha disminuido con la mejora de los objetivos modernos, la diferencia es una consideración importante en el caso de objetivos más antiguos y especialmente en el de objetivos *zoom*, en los que los elementos múltiples causan una pérdida considerable de luz. *Véase* **número f.**

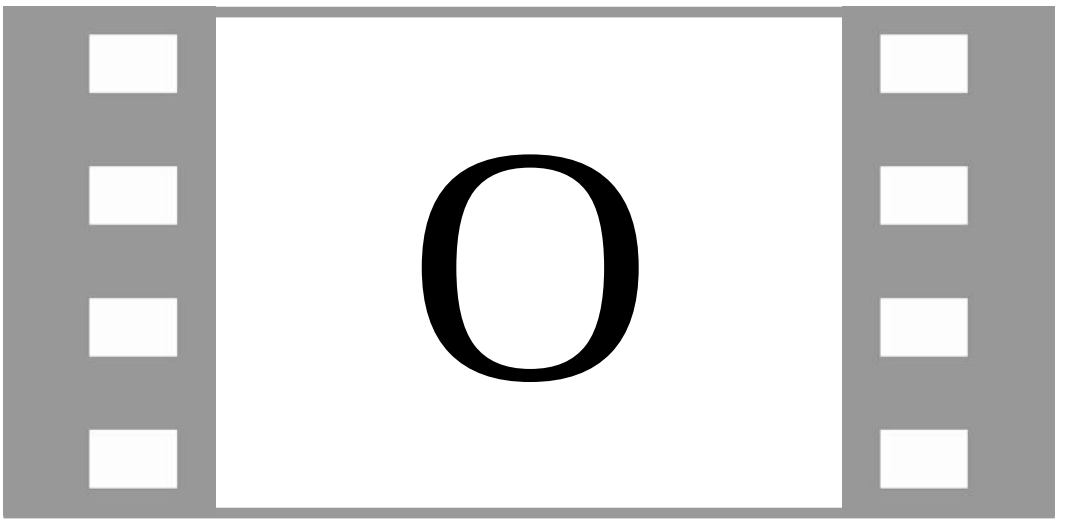
■ **números de borde** Serie de números de código impresos (1) a lo largo del borde de un negativo de 35 mm a intervalos de 12 fotogramas, antes de 1990, y, desde entonces, a intervalos de 64 perforaciones con números de unos 15 cm entre ellos y (2) a lo largo del borde del negativo de 16 mm a intervalos de 20 fotogramas y de 40 fotogramas. Estos números y letras se imprimen sobre el positivo con las imágenes para facilitar el montaje y para ajustar el negativo al copión montado en la realización del montaje definitivo. Cuando se graba sonido en el rodaje, los números de borde tanto en la película como en la banda de sonido magnética también ayudan en el montaje. Los números de borde de imagen latente aparecen después de que la película haya sido procesada, mientras que los números de borde de tinta visible ya se ven claramente en la película virgen, aunque aparecen más claros después del procesado. Muchos laboratorios también imprimen sus propios números de borde en amarillo después de que la película haya sido procesada. En 1989 Kodak presentó los números de borde KeyKode y un código de barras legible por una máquina, y Fuji la siguió poco después con un sistema de codificación similar. Esta codificación facilita el montaje, especialmente cuando la imagen se transfiere a vídeo o se codifica digitalmente para su edición lineal y no lineal. *Véase* **edición lineal, edición no lineal** *y* **KeyKode.**

■ **números de código** (1) Números consecutivos y correspondientes impresos a intervalos a lo largo de los copiones montados tanto de imagen como de sonido durante el montaje para facilitar la sincronización. (2) *Véase* **números de borde.**

■ **números de laboratorio** Números transferidos térmicamente a la copia de trabajo y a la película magnética de sonido para permitir la sincronización durante el proceso de montaje.

■ **números de metraje** *Véase* **números de borde.**

■ **números de negativo** Serie de números con letras de código que hay a lo largo del borde del negativo, la cual se copia sobre el positivo para permitir el ajuste de continuidad del negativo y el copión montado definitivo. También llamados números de borde. *Véase* **números de borde.**



■ ***oater*** Modo de referirse, en el contexto anglosajón, a un *western*. Llamado así porque los caballos comen avena (*oat*), y en los *westerns* hay muchos caballos.

■ **objetivo** Combinación de piezas transparentes, normalmente hechas de cristal, que reciben y refractan los rayos de luz para formar una imagen a una distancia establecida (llamada «distancia focal») detrás de este complejo de lentes sobre el plano focal o el plano de la imagen. Los rayos de luz, formando un cono, emanan de un punto del sujeto y el objetivo de la cámara los dobla para que converjan en un punto de la película. Cuando los rayos procedentes de cada punto del sujeto convergen de esta forma sobre la película, se forma una imagen latente. Debido a que los rayos de luz de los distintos colores no quedan enfocados en el mismo punto a través de un solo elemento (una sola lente) del objetivo, en el objetivo se combinan diversos elementos con distintas curvaturas y cualidades de cristal para que sí lo hagan. Las diferentes formas y cualidades de las piezas de cristal también determinan si el complejo del objetivo enfoca objetos lejanos o cercanos a la cámara, al igual que decide el tamaño del sujeto que se enfoca y la profundidad de foco. Para evitar que la luz se refleje en la superficie frontal del objetivo, se aplican una o más capas de material transparente y refractivo. Las piezas de cristal se disponen y se montan dentro de un cañón de objetivo. El cañón incluye un anillo de enfoque (es decir, una montura enroscada con calibraciones), que, cuando se gira, acerca o aleja el objetivo a la película, ajustando así el enfoque según la distancia del objetivo respecto al sujeto que se está filmando. El cañón contiene un iris o diafragma, calibrado con números f y números t, para controlar la cantidad de luz que pasa a través de la abertura del objetivo y llega a la película.

Cada objetivo se diseña con una distancia focal específica, que es la distancia que hay desde el centro óptico del objetivo al plano en el que los diversos rayos de luz se enfocan para formar una imagen en la película. Un objetivo con una distancia focal que sea aproximadamente el doble de la diagonal del fotograma produce una imagen que se corresponde con lo que normalmente el ojo vería, solamente con una ligera distorsión. Este tipo de objetivos para película estándar de 35 mm tienen una distancia focal de 50 mm y un ángulo de visión horizontal de aproximadamente 25 grados, mientras que, para la película de 16 mm, se logra ese mismo ángulo de visión con un objetivo de una distancia focal de 25 mm y, para la película de 65 mm, con un objetivo de una distancia focal de 125 mm. Para la película de 35 mm, un objetivo de 40 mm ofrece una imagen que se aproxima a la visión normal al mismo tiempo que permite una imagen algo más amplia con sólo una mínima distorsión. A los objetivos de distancias focales más cortas se les considera objetivos de gran angular porque hacen posible una imagen con un ángulo de visión mayor que el objetivo de 40 ó 50 mm. Por ejemplo, un objetivo de una distancia focal de 28 mm ofrece un ángulo de visión de aproximadamente 43 grados para película estándar de 35 mm. Debido a que los objetivos cuya

distancia focal es inferior a 24 grados crean una amplia imagen con una acentuada distorsión, se utilizan para lograr efectos visuales especiales. Por ejemplo, el objetivo «ojo de pez», un objetivo de gran angular extremo que puede lograr prácticamente un ángulo de visión horizontal de 180 grados, es especialmente eficaz para crear efectos alucinatorios.

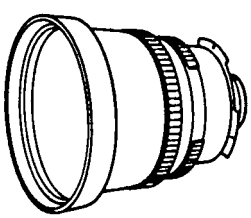
Los objetivos con distancias focales superiores a 50 mm se consideran objetivos de distancia focal larga. Este tipo de objetivos traen a un sujeto que se encuentra a cierta distancia a la vista inmediata del espectador, pero lo hacen disminuyendo al mismo tiempo el ángulo de visión. Por ejemplo, un objetivo con una distancia focal de 135 mm tiene un ángulo de visión horizontal de aproximadamente 9,5 grados. En el uso común, el término «teleobjetivo» describe a cualquier objetivo de distancia focal larga, pero, hablando con más precisión, el término debería aplicarse a aquellos objetivos con un elemento frontal positivo distanciado de un elemento posterior negativo de tal forma que la verdadera distancia focal sea más grande que la distancia entre el propio objetivo y el plano focal. Este tipo de objetivos se utilizan con frecuencia para los documentales o para registrar noticias y acontecimientos deportivos. Debido a que los objetivos de distancia focal larga deben enfocar los rayos de luz a una distancia mayor que los objetivos de distancia focal corta, tienen una superficie cristal-aire mucho mayor. Otra categoría de objetivos utilizados en el cine son los de tipo anamórfico, con los que se consigue una imagen de pantalla extremadamente ancha comprimiendo la anchura horizontal de cada imagen a la mitad de su tamaño para que quepa en la anchura normal del fotograma. Una lente similar en el proyector expande la anchura de la imagen a su tamaño horizontal cuando se proyecta la imagen sobre la pantalla.

Un principio sencillo para recordar es que los ángulos de visión horizontal varían en correspondencia con las distancias focales: por ejemplo, mientras que un objetivo de 50 mm ofrece, para película de 35 mm, un ángulo de visión relativamente normal de aproximadamente 25 grados, un objetivo de gran angular de 25 mm ofrece un ángulo de visión de casi el doble de esa área, 47,5 grados, y un objetivo de distancia focal larga con una distancia focal de 100 mm ofrece un ángulo de visión horizontal de casi la mitad de esa distancia, o 12,5 grados. Aunque el tamaño que se desea para el sujeto y la anchura de toda la imagen son consideraciones primordiales a la hora de elegir un objetivo, también han de sopesarse otras cualidades de la imagen. En comparación con el objetivo normal, los objetivos de gran angular tienen la capacidad de ofrecer una mayor profundidad de campo, mientras que los objetivos de distancia focal larga reducen la profundidad de campo y enfocan solamente un único plano. Si el director y el director de fotografía quieren situar a un personaje con un primer término y un fondo cuidadosamente definidos, elegirán el primer tipo de objetivo; si quieren tener enfocado fundamentalmente al sujeto, elegirán el segundo tipo, que dejará al primer término y al fondo en foco suave. La elección de los objetivos también afecta a la forma en que la acción dramática aparecerá en pantalla. Debido a que los objetivos de gran angular exageran las distancias entre los distintos planos de una escena al mismo tiempo que los mantiene a todos enfocados, y debido a que los objetos en la parte frontal de la imagen parecen anormalmente grandes comparados a los que están situados en planos más lejanos, el movimiento de un personaje que se acerque o se aleje de la cámara parecerá muy acelerado. Por otro lado, debido a que los objetivos de distancia focal larga disminuyen la profundidad y mantienen anormalmente grande el tamaño de los objetos situados en distintos planos lejanos, un personaje que se acerca o se aleja de la cámara parecerá hacerlo con una lentitud exagerada: el personaje y los planos relativos parecerán mantener el mismo tamaño durante un largo periodo de tiempo (estos efectos se denominan, respectivamente, distorsión de gran angular y distorsión de teleobjetivo). Naturalmente, se deberá variar el enfoque del objetivo de distancia focal larga a medida que el personaje se mueve, quizá mediante una palanca o por medio de un motor por control remoto que gire el anillo de enfoque. La distorsión causada por los distintos tipos de objetivo también aporta otras cualidades dramáticas a la escena. El rostro de un personaje en el primer plano inmediato de una escena rodado con un objetivo de gran angular aparecerá tan distorsionado y anormalmente grande que tendrá un aspecto amenazador, mientras que los rostros tienden a redondearse y suavizarse de forma atractiva mediante el uso de objetivos de distancia focal larga (los objetivos de 75 mm y de 100 son especialmente eficaces para los primeros planos).

En los últimos años se ha utilizado mucho el objetivo *zoom*, especialmente para documentales y para filmar noticias y acontecimientos deportivos. Es un objetivo de distancia focal variable que puede enfocar sujetos a varias distancias desde la cámara o mantener enfocado a un sujeto al mismo tiempo que se cambia suavemente de una perspectiva de gran angular a una de distancia focal larga. Al principio los objetivos *zoom* tenían una relación de 3:1, con la

distancia focal más larga tres veces más grande que la más corta, pero actualmente se utilizan objetivos *zoom* con una relación de 10:1 en cámaras de 35 mm. Los objetivos de distancia focal fija se acoplan a las cámaras de estudio cuando el aislamiento acústico o el control remoto son factores importantes, o a las cámaras portátiles cuando importa el peso, pero actualmente son comunes en las cámaras de 35 y 16 mm las torretas giratorias con tres o cuatro objetivos que pueden colocarse en posición individualmente (la mayoría de las cámaras de 8 mm y algunas de 16 sólo utilizan objetivos *zoom*).

En los proyectores, los rayos de luz que emanan de la película mediante una lámpara situada detrás de ella deben ser proyectados y refractados por el objetivo para que formen una imagen nítida en la pantalla que se encuentra a cierta distancia. Debido a ello, la distancia focal de un objetivo de proyector, que puede estar entre los 75 y los 125 mm, es aproximadamente el doble de la distancia de la del objetivo normal con el que se rodó la película. Esta distancia focal permite que el público, sentado a una distancia media entre el proyector y la pantalla, contemple una perspectiva de la imagen similar a la de la cámara.



objetivo (gran angular de 14 mm)

■ **objetivo acromático** Objetivo ajustado para evitar las aberraciones cromáticas (es decir, la dispersión focal de los diferentes colores), de forma que los colores queden enfocados en los mismos puntos. Esta corrección se realiza frecuentemente uniendo dos lentes de materiales diferentes, de manera que una corrige la dispersión de la otra. *Véase* **objetivo apocromático.**

■ **objetivo anamórfico** *Véase* **lente anamórfica.**

■ **objetivo apocromático** Objetivo que corrige el enfoque desigual de los rayos de luz o de los diferentes colores. Se trata de un tipo superior de objetivo acromático. *Véase* **objetivo acromático.**

■ **objetivo bifocal** Objetivo que puede colocarse cubriendo el objetivo principal de la cámara de forma que dos planos diferentes estén enfocados. Con frecuencia la mitad del objetivo bifocal es una lente de dioptría de primer plano y la otra mitad es un cristal transparente; a veces sólo se usa la mitad de un objetivo. Estos objetivos se utilizan cuando la profundidad de campo de un solo objetivo no puede mantener enfocado un plano de la acción cercano a la cámara y uno lejano. *Véase* **lente de dioptría.**

■ **objetivo de distancia focal corta** Objetivo con un ángulo de visión más amplio que el normal y llamado por ello objetivo de gran angular. Para una cámara de 35 mm, cualquier objetivo con una distancia focal de menos de 40 ó 50 mm. *Véase* **gran angular.**

■ **objetivo de distancia focal variable, objetivo varifocal** *Véase* **objetivo *zoom*.**

■ **objetivo de foco fijo** Objetivo con un foco fijo que no puede modificarse. A menudo, objetivo de gran angular con una enorme profundidad de campo que puede fotografiar acciones a varias distancias. *Véase* **objetivo.**

■ **objetivo de larga distancia focal** Objetivo con una distancia focal superior a la normal, que estrecha el ángulo de visión al mismo tiempo que aumenta de tamaño y enfoca a un sujeto lejano. Para cámaras de 35 mm, la distancia focal ha de ser mayor de 50 mm y puede cifrarse entre ésta y los 300 mm. Estos objetivos disminuyen la profundidad de campo y aplanan la imagen, al mismo tiempo que enfocan, en gran medida, un solo plano de visión (el resto de la imagen queda en foco suave). En este tipo de objetivos se puede, no obstante, cambiar el enfoque para seguir una acción o para atraer la atención sobre otro plano de la acción. Debido a que estos objetivos mantienen a objetos lejanos situados en diversos planos en un tamaño relativamente grande, disminuyendo al mismo tiempo la profundidad entre los planos, un personaje que se acerca o se aleja de la cámara dará la impresión de estar moviéndose despacio y de cubrir poca distancia (esto se llama efecto de teleobjetivo). Este tipo de objetivos, especialmente los de 75 y 100 mm, pueden ser muy eficaces para los primeros planos, al hacer que la cara parezca más atractiva, redondeándola y suavizándola. Un objetivo de larga distancia focal tiene una superficie cristal-aire mucho mayor que un objetivo de gran angular (es decir, un objetivo de corta distancia focal), debido a que tiene que enfocar los rayos de luz desde una distancia mayor. A veces se aplica de forma imprecisa el término «teleobjetivo» a estos objetivos; el término debería aplicarse a un

tipo específico de objetivo con una distancia focal real mayor que la distancia entre el propio objetivo y el plano focal. *Véase* **gran angular, objetivo** *y* **teleobjetivo.**

■ **objetivo de proyector, lente de proyector** Objetivo fabricado especialmente para un proyector mediante el cual se amplían las imágenes de una película y se proyectan sobre una pantalla. Estos objetivos no tienen diafragma para el control de la luz y están diseñados de forma que logren el enfoque más claro en su mayor abertura. Este objetivo puede enfocarse, cuando está acoplado al proyector, moviendo el cañón del objetivo. Un objetivo de proyección anamórfico ensancha una imagen comprimida filmada a través de un objetivo de cámara anamórfico, restaurándola a sus dimensiones normales. *Véase* **objetivo** *y* **proyector.**

■ **objetivo de toma** Objetivo de la torreta que se sitúa delante de la abertura y a través del cual la luz pasa hasta llegar a la película; lente utilizada en la toma. Este tipo de torretas sostienen dos o más objetivos, cualquiera de los cuales puede hacerse girar para situarlo delante de la abertura y convertirlo en el objetivo de toma. *Véase* **torreta.**

■ **objetivo de visor** Lente frontal de un visor óptico en el que se forma la imagen. *Véase* **visor.**

■ **objetivo difusor** Objetivo especial que se encaja delante del objetivo normal de la cámara para suavizar o hacer difusa la escena. Estos objetivos pueden lograr este efecto mediante una superficie irregular o una rejilla metálica.

■ **objetivo extensor** Extensor de alcance que se utiliza con un objetivo de distancia focal o un objetivo *zoom* para aumentar la distancia focal en factores de 1,5, 2 ó 3. Este tipo de objetivos, colocados entre el objetivo y la cámara, incrementan el aumento, pero reduciendo la abertura efectiva y con cierta pérdida de definición. *Véase* **extensor de alcance.**

■ **objetivo lento** Objetivo con una eficacia relativamente baja para transmitir la luz. Este tipo de objetivos tienen aberturas más pequeñas, con un número f máximo de 2,8. *Véase* **objetivo.**

■ **objetivo macro** Objetivo, utilizado en macrocinematografía (filmación de pequeños objetos), que puede enfocar un objeto a una distancia tan corta como 1 mm. Este tipo de objetivos generalmente se utilizan con un tubo de extensión.

■ **objetivo medio** Objetivo para cámara con una distancia focal que produce una imagen que se aproxima a lo que el ojo ve normalmente. Para una cámara de 35 mm, un objetivo de este tipo tendría una distancia focal que estaría aproximadamente en el rango de los 50 mm; para una cámara de 16 mm, la distancia focal sería de unos 25 mm. *Véase* **objetivo.**

■ **objetivo multiimagen** Objetivo utilizado en la filmación para conseguir una imagen múltiple. Este tipo de objetivos se utilizan a su vez con un objetivo de 100 mm para película de 35 mm o con un objetivo de 25 mm para película de 16 mm. Las imágenes pueden formar diversos patrones. *Véase* **multiimagen.**

■ **objetivo normal** Objetivo que ofrece una imagen parecida a lo que el ojo vería, uno que tiene una distancia focal de aproximadamente el doble de la diagonal del encuadre y un ángulo horizontal de aproximadamente 25 grados. Un objetivo normal para una cámara de 35 mm tiene una distancia focal de 50 mm; para una cámara de 16 mm, una distancia focal de 25 mm y, para una cámara de 65 mm no anamórfica, una distancia focal de 125 mm. *Véase* **distancia focal** *y* **objetivo.**

■ **objetivo «ojo de pez»** Objetivo de gran angular extremo, que abarca un campo de visión de casi 180 grados. Un campo de visión tan amplio en una superficie plana distorsiona la imagen, dando prominencia a los objetos centrales y redondeando la imagen a los lados de manera que parece una esfera alargada. Esta distorsión resulta especialmente efectiva en la creación de planos subjetivos o alucinatorios y cuando se quiere provocar un efecto extraño o grotesco. *Véase* **gran angular.**

■ **objetivo polarizado** Objetivo con un filtro polarizador para la reducción de la luz polarizada.

■ **objetivo principal** Objetivo para cámara con una distancia focal fija que opera a una sola distancia respecto al plano de la película. *Véase* **objetivo.**

■ **objetivo rápido** Objetivo de una gran eficiencia para la transmisión de la luz. Este tipo de objetivos tienen una abertura relativamente grande, con los números f más altos en el rango del 1,5. *Véase* **objetivo.**

■ **objetivo retrofoco, teleobjetivo invertido** Objetivo con un elemento frontal dispersivo situado a suficiente distancia respecto al elemento colectivo trasero para permitir una distancia de retrofoco sufi-

ciente entre la parte trasera del objetivo y el plano de la película suficiente para un obturador de espejo en un visor réflex o un divisor de haz en un visor monitor electrónico. Este tipo de objetivo permite amplios ángulos de visión, una gran abertura y una iluminación uniforme. *Véase* **objetivo** *y* **visor.**

■ **objetivo revestido** Objetivo revestido con fluoruro de magnesio en su superficie para reducir la pérdida de luz debida a la reflexión. El revestimiento se ha convertido en un procedimiento de rutina en la fabricación de la mayoría de los objetivos.

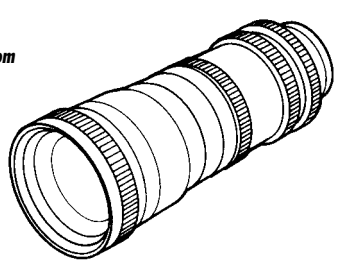
■ **objetivo Struss** Objetivo de foco suave desarrollado por el director de fotografía Karl Struss durante su primer periodo como fotógrafo y adoptado por primera vez para el cine en 1914.

■ **objetivo superrápido** Objetivo de gran abertura que obtiene una exposición aceptable para película generalmente en áreas de poca luz. *Véase* **objetivo.**

■ **objetivo varifocal** *Véase* **objetivo *zoom*.**

■ **objetivo *zoom*** Objetivo de longitud focal variable, que permite pasar progresivamente de gran angular a teleobjetivo o realizar la operación inversa durante la filmación de un plano, sin cambiar los parámetros de foco o abertura. Este instrumento, compuesto de lentes fijas y móviles, crea la ilusión de que la cámara se mueve hacia el sujeto o se aleja de él, cuando en realidad permanece fija. La alteración de la longitud focal puede conseguirse a mano o haciendo girar el cañón del objetivo, sea mediante una manivela, una palanca o un cable conectados al mismo, sea mediante un motor eléctrico, que crea un movimiento más suave. Aunque los primeros objetivos *zoom* tenían una relación de 3:1 (la mayor longitud focal era tres veces superior a la más corta), las cámaras de 35 mm disponen hoy día de objetivos con una relación de *zoom* de 10:1, de una distancia focal variable entre los 24 y los 240 mm. *Véase* **plano de *zoom*.**

objetivo *zoom*



■ **objetivos intercambiables** Objetivos individuales de longitudes focales específicas que pueden acoplarse a una cámara con la montura adecuada. Los objetivos intercambiables fueron la norma en el cine hasta la aparición de la torreta, que puede sostener varios objetivos, incluyendo un objetivo *zoom*, en la cámara al mismo tiempo.

■ **obturador** (1) Dispositivo en la cámara, normalmente situado entre la abertura y la película, que impide que entre luz a la cámara mientras cada fotograma se arrastra ante la ventanilla para ser expuesto. Generalmente los obturadores son discos giratorios con una abertura que permite que la luz llegue a la película durante la exposición. En las cámaras profesionales, se utiliza un «obturador variable» en el cual una segunda hoja móvil controla el tamaño de la abertura y, por ello, la cantidad de luz que llega a la película durante la exposición. Cuando la abertura del obturador se reduce a la mitad, la disminución en la exposición es igual a un número entero de la abertura del objetivo. Las aberturas de obturador pueden reducirse cuando se utilizan mayores aberturas de objetivo, controladas por el diafragma, para reducir la profundidad de campo. Los obturadores con una superficie plateada están situados en un ángulo de 45 grados para reflejar la luz que entra en un sistema óptico, como parte de un visor réflex. (2) Dispositivo en el proyector que impide que el haz de luz llegue a la pantalla mientras se arrastra a la posición de proyección el siguiente fotograma. Durante los primeros tiempos del cine mudo, la proyección de imágenes a una velocidad inferior a la de 48 fotogramas por segundo producía un perceptible parpadeo. Debido a ello, se utilizó como obturador un disco de tres hojas con tres aberturas y se le hizo girar durante la proyección de cada uno de los aproximadamente 16 fotogramas por segundo. Con la llegada del sonido y la proyección de 24 fotogramas por segundo, se hizo necesario un disco de dos hojas con dos aberturas para conseguir las 48 exposiciones por segundo, aunque varias cámaras usan todavía el obturador de tres hojas para poder adaptarse a ambos tipos de película. *Véase* **cámara, obturador variable** *y* **visor réflex.**

■ **obturador de espejo** Objetivo de cámara, situado en un ángulo de 45 grados respecto al objetivo, cuyas hojas están revestidas de plata, de forma que, cuando el objetivo está cerrado, actúa como un espejo, reflejando los rayos de luz que penetran por el objetivo en el sistema de visor de la cámara. Por ello, el cámara puede ver exactamente lo que ve el objetivo y no se produce ningún error de paralaje. *Véase* **visor réflex.**

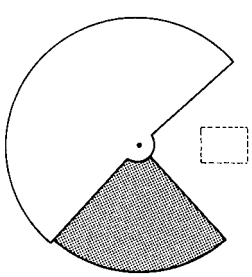
■ **obturador de prisma** Pequeña pieza de cristal, generalmente de cuatro lados y dos extremos iguales, que gira en cámaras de alta velocidad y en visionadoras de película cuando el movimiento de la película es continuo para interrumpir la trayectoria de la imagen y crear una serie de fotogramas intermitente.

■ **obturador de tapa** Obturador adicional (generalmente suele consistir en una placa metálica) que se coloca entre el objetivo y el obturador normal de una cámara de animación, con el fin de impedir que determinados fotogramas queden expuestos durante un ciclo de animación. En el curso de dicho ciclo, los calcos que se repiten a intervalos se filman en un único pase, mientras que aquellos calcos que se desean filmar en los fotogramas intermedios se filman en pases posteriores.

■ **obturador réflex** Obturador de espejo en la cámara que, situado en un ángulo de 45 grados, refleja la luz que entra por el objetivo hacia el sistema de visor cuando bloquea su paso hacia la película entre exposiciones. *Véase* **visor réflex.**

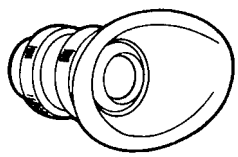
■ **obturador variable** Obturador en cámaras profesionales con una segunda hoja giratoria que controla el tamaño de la abertura de la hoja principal y, por ello, la cantidad de luz que llega a la película. La abertura del obturador, que se puede extender al máximo hasta entre 170 y 180 grados y se puede cerrar totalmente a cero, está controlado por un mando o palanca calibrada en la parte trasera de la cámara. En algunas cámaras la abertura puede cerrarse y agrandarse automáticamente para crear un fundido en negro y un fundido de apertura o un encadenado, aunque estos efectos se realizan con mayor frecuencia en una positivadora óptica en la cual la cámara de truca contiene un obturador de este tipo. Las cámaras de animación también contienen un obturador variable para producir estos efectos de transición. Los obturadores variables permiten filmar con la misma profundidad de campo en diferentes situaciones de iluminación. La segunda hoja también puede utilizarse para reducir la abertura del obturador y, por consiguiente, necesitar una mayor abertura de objetivo para una menor profundidad de campo (una reducción de la abertura del obturador a la mitad equivale a un número entero de la abertura del objetivo). *Véase* **obturador** (1).

obturador variable



■ **ocular** Parte del visor de la cámara en la que está situada una lente, a través de la cual el operador de cámara contempla la escena antes de y durante la filmación. *Véase* **visor.**

ocular



■ **ocho perforaciones** En el trabajo de efectos especiales, el término se refiere a la imagen que se obtiene cuando una película de 35 mm pasa horizontalmente a través de cámaras como la VistaVision. Este tipo de imágenes abarca una anchura de ocho perforaciones con el doble de área que el fotograma normal de 35 mm. Debido a su mayor definición, estas imágenes pueden unirse a imágenes filmadas previamente, formando imágenes compuestas, o con acción real, en planos de proyección frontal, sin que haya disparidad. *Véase* **efectos especiales, plana de cuatro** *y* **proyección frontal.**

■ **oeste** En el trabajo de animación, el lado izquierdo de la mesa de dibujo, mesa de animación, dibujo o calco, contrario al lado este o derecho.

■ **oferta** Solicitud, hecha por escrito, presentada por un exhibidor a una compañía de distribución para adquirir los derechos de exhibición de una película determinada a partir de una fecha concreta o aproximada. Esta solicitud con frecuencia incluye la duración garantizada de exhibición, las condiciones económicas y el acuerdo de publicidad. *Véase* **carta de oferta.**

■ **oficina de cine** Agencia estatal cuyas funciones específicas consisten en atraer la producción cinematográfica a su zona y en contribuir a facilitar la propia producción. En los EE.UU., la mayor parte de los estados cuenta con estas comisiones, lo mismo que algunas de las ciudades más importantes, como Nueva York o Los Ángeles. La comisión ayuda en la interacción con las comunidades locales donde se realizará el rodaje, en la obtención de permisos, en el trabajo logístico y en el reclutamiento de personal técnico.

■ **Oficina Hays** Denominación popular para la Motion Picture Producers and Distributors of America (más tarde Motion Picture Association of America), cuyo nombre deriva del de su presidente, Will T. Hays. La MPPDA la formó en 1922 la industria del cine en respuesta a la indignación pública ante los escándalos sexuales públicos de Hollywood (especialmente el asunto de Fatty Arbuckle, quien estaba involucrado en la muerte de una joven actriz durante una fiesta). Hays había sido el director de la campaña de Warren Harding y el director general de Correos durante la presidencia de Harding. Gozaba de una influencia política considerable y de una sólida reputación moral. Su tarea, y la de la organización, consistía principalmente en impedir la censura por parte del Estado y de los gobiernos federales. Hays y la MPPDA hicieron esto ejerciendo presión sobre los estudios para que controlaran los contenidos sexuales de las películas y las vidas privadas de sus estrellas. Hays también trabajó activamente para dar buena prensa a la industria. La organización animó a los productores para que permitieran que ésta revisara resúmenes de guiones y películas terminadas. La MPPDA también se ocupaba de importantes asuntos de negocios como el de establecer los contratos tipo y organizar el Central Casting Bureau. No fue hasta 1930 que la renovada presión pública obligó a la MPPDA a elaborar el Motion Picture Production Code para servir como línea directriz para el contenido de las películas; el Código se hizo de obligado cumplimiento en 1934. Hays fue presidente de la organización desde 1922 hasta 1945. *Véase* **censura, Motion Picture Producers and Distributors of America** *y* **Motion Picture Production Code.**

■ **Oficina Johnston** En los EE.UU., nombre popular para la Motion Picture Association of America (MPAA), que estuvo bajo la dirección de Eric Johnston desde 1945 hasta 1963 (antes de 1945 la organización se llamaba Motion Picture Producers and Distributors of America [MPPDA]). La distribución de las películas de Hollywood en el extranjero, de la que antes se ocupaba la MPPDA, pasó a ser responsabilidad de la nueva Motion Picture Export Association (MPEA), también bajo la dirección de Johnston durante el mismo periodo. Bajo su dirección, ambas organizaciones hicieron grandes esfuerzos para enfrentarse con los problemas que causó la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo de 1948, que acabó con el monopolio de los estudios sobre la industria de cine, y para frenar la pérdida de público y de ingresos provocada por la televisión. La MPAA mantuvo la mayor parte de los servicios y actividades que la MPPDA había llevado a cabo bajo la dirección de Will Hays, pero la aparición de productores independientes y una cultura que estaba cambiando obligaron a la organización a revisar el Motion Picture Production Code en 1956 y, finalmente, a abandonar la censura cinematográfica. *Véase* **Motion Picture Association of America** *y* **Motion Picture Production Code.**

■ **ojeador de localizaciones** Persona que, con frecuencia, forma parte del departamento de localizaciones, que sale en busca de lugares adecuados, que pueden ser interiores o exteriores, para el rodaje en localizaciones de una producción cinematográfica.

■ **«ojo de pez»** *Véase* **objetivo «ojo de pez».**

■ ***on ones*** Animación creada con la cámara filmando cada conjunto de calcos o cada posición del modelo en un fotograma cada vez. Este tipo de filmación fotograma a fotograma crea el movimiento más fluido para las figuras animadas. *On twos* significa que los dibujos o el modelo es idéntico durante dos fotogramas, y *on threes*, durante tres fotogramas. *Véase* **animación.**

■ ***on speculation*** (1) Hacer una película de forma independiente, sin ninguna financiación previa de o contrato con un estudio, productora o distribuidor, con la esperanza de recuperar los costes y de conseguir beneficios mediante una venta o acuerdo posterior. (2) Escribir un guion sin ninguna petición previa o contrato con una productora o un grupo o individuo con la esperanza de vender el trabajo después.

■ ***on the nose*** Rodar una escena seleccionando en el objetivo el número f o número t que indica el exposímetro. *Véase* **exposímetro, número f** *y* **número t.**

■ **ondulación** Transición de una escena a otra en la que la primera ondula y gradualmente da paso a la segunda. Esta técnica se utilizó mucho en los años cuarenta como transición de un personaje recordando algún hecho del pasado a un *flashback* del propio hecho. *Véase* **encadenado** *y* **transición por desenfoque.**

■ ***one sheets*** Pósteres de una película, generalmente de unos 70 por 105 cm, que se muestran en la parte delantera de una sala de cine o en su vestíbulo.

■ ***ones*** Fotogramas que se exponen uno a uno, en la filmación fotograma a fotograma, por cada conjunto de calcos o movimiento del modelo en el proceso de animación. *Twos* se refiere a la filmación de dos fo-

togramas por cada cambio en los dibujos o en el modelo y *threes*, a tres fotogramas por cada cambio. *Véase* **animación** *y* **filmación fotograma a fotograma.**

■ ***one-to-one*** (1) Transferencia exacta de sonido de una pista magnética monoaural a otra. (2) En la utilización de una positivadora óptica, exposición fotograma a fotograma de película virgen a una copia positiva o a un negativo sin omisiones o duplicaciones de fotogramas para conseguir diversos efectos. *Véase* **positivadora óptica.**

■ ***one-way set*** Decorado hecho de un solo fondo plano.

■ **opacador** Persona de un estudio de animación que rellena con color los dibujos una vez que éstos han sido entintados en el calco en el proceso de realización de una película de dibujos animados. *Véase* **animación** *y* **entintador.**

■ **opacar** En el trabajo para películas de dibujos animados, rellenar las áreas de los dibujos de los calcos con colores compactos. La persona que realiza esta tarea se denomina opacador. *Véase* **animación** *y* **entintar.**

■ **opacidad** Grado en el que un material impide que la luz lo atraviese. La opacidad de la emulsión de una película se calcula mediante la relación (el cociente) entre la luz incidente y la luz transmitida, aunque una mejor forma de calcular esta cualidad es medir la densidad de la emulsión. *Véase* **densidad.**

■ **opaco** Estado de cualquier material a través del cual la luz no se transmite. Las fotografías positivadas son opacas, en oposición a la película positivada de cine, que es transparente.

■ **opción** Derecho a desarrollar en exclusiva un proyecto cinematográfico dentro de un plazo establecido. La persona que toma la opción paga una pequeña cantidad de dinero, quizás el 5 o el 10 por 100 del precio final de compra, por el derecho a comprar la propiedad, que puede ser un guion o un libro para una producción cinematográfica. Ninguna otra persona puede comprar la propiedad antes de la fecha estipulada. Tras esa fecha, la persona que posee la propiedad es libre de venderla a cualquier otro. Las opciones dan tiempo al productor para reunir un paquete para la producción y para encontrar respaldo financiero sin perder los derechos de la propiedad. También puede tomarse una opción sobre una obra que todavía no está escrita, estableciendo la fecha límite de compra, bien en la fecha de la conclusión de la obra, o bien después de cierto periodo de tiempo posterior a su finalización. Si un guion no está completado en una fecha determinada, el comprador potencial puede pedir la devolución del pago por la opción.

■ **operador de cámara, operador** Persona que trabaja al mando del director de fotografía y que es directamente responsable del manejo de la cámara durante el rodaje. Se encarga de observar la escena a través del visor y de asegurarse de que la imagen es correcta, de emplazar la cámara y de realizar los movimientos básicos. El término también se aplica a la persona que utiliza una cámara de vídeo en una sesión profesional de grabación. *Véase* **director de fotografía** y **videógrafo.**

■ **operador de focos** Originalmente, el término se aplicaba a los técnicos, en el decorado, que se encargaban del manejo de los diversos focos pero que también cuidaban de las lámparas de arco voltaico de carbones y limpiaban sus varillas. Debido a que este tipo de lámparas actualmente se utilizan menos, el término se aplica a los diversos técnicos de iluminación que colocan, montan y enfocan las diversas luces en un decorado. *Véase* **técnico de iluminación.**

■ **operador de generadores** Persona responsable de hacer funcionar y mantener el generador, tanto la máquina que se usa en el estudio como el portátil que se usa en localizaciones.

■ **operador de *playback*** Persona de un estudio de sonido responsable de reproducir la música o el sonido grabado para una película. Se pueden realizar *playbacks* para filmar un número musical o la sincronización labial del actor, o simplemente para evaluar el sonido. El operador de *playback* recibe instrucciones del mezclador de sonido.

■ **oposición binaria** Término sumamente popular entre la crítica estructuralista para señalar la existencia de dos aspectos en conflicto en el seno de una cultura, de una sociedad o de una obra literaria, generalmente mediados por una tercera fuerza. El antropólogo Claude Lévi-Strauss es el autor más influyente de esta escuela de pensamiento, especialmente por sus obras sobre sociedades y mitos primitivos. El estructuralismo gozó de gran predicamento en la década de los sesenta y dejó su huella en una serie de disciplinas, entre ellas el cine. El pensamiento estructuralista busca las estructuras básicas que la mente humana impone a la realidad y que subyacen en los códigos sociales y en la expresión artística de toda sociedad. Su objetivo, en última instancia, consiste en encontrar estructu-

ras universales. Las oposiciones binarias, que reflejan los conflictos de la sociedad, resultan básicas en estas estructuras; de hecho, la propia estructura no es sino una tentativa de mediación en el conflicto. El concepto de oposición binaria, tomado a su vez de las clases sobre lingüística y semiótica de Ferdinand de Saussure, forma parte del intento de Lévi-Strauss de aplicar la estructura del lenguaje a la antropología. Un ejemplo dentro de la crítica cinematográfica podría ser la oposición entre los gángsteres y los policías en las películas de criminales: los primeros representarían la libertad caótica; los segundos, el orden represivo. En este tipo de cine, el detective sería la fuerza mediadora, personificación de la libertad no caótica y del orden no represivo. *Véase* **estructuralismo** *y* **semiótica.**

■ **óptica** Campo de la ciencia física que trata de la luz y la visión. La óptica es especialmente importante para el cine porque trata de la cualidad, intensidad y medida de la luz emitida por fuentes directas y reflejadas, así como del movimiento y la refracción de la luz a través de varias sustancias, especialmente de componentes de objetivos. *Véase* **objetivo.**

■ **óptica esférica** Término que, en cinematografía, se refiere a lentes esféricas con superficies curvadas, utilizadas tanto para cámaras como para iluminación, a diferencia de las lentes anamórficas, por ejemplo, que tienen formas cilíndricas. *Véase* **lente anamórfica.**

■ **ópticas de distorsión** Dispositivos ópticos para la cámara o para la positivadora óptica con los que se consiguen distorsiones deseadas en la imagen.

■ **orden de trabajo** Orden diario de rodaje del reparto y del equipo que se envía por correo o se distribuye con un día de antelación. En el mismo figuran los horarios de maquillaje y de vestuario, así como todos los requisitos técnicos. Es elaborada por el primer ayudante de dirección, con la aprobación del director y del productor.

■ **orden diario de rodaje** Organización del trabajo de rodaje a realizar en un día o en una serie de días, en el que se incluyen las escenas y los planos que deben filmarse, el lugar y la hora del rodaje, y los intérpretes, el personal, el equipamiento y el atrezo de los que será necesario disponer. Las escenas suelen rodarse sin seguir el orden secuencial de la acción por razones económicas y de comodidad. *Véase* **tablero de producción.**

■ **órgano** Instrumento musical con uno o más teclados que realiza una gran variedad de sonidos mediante aire comprimido que pasa a través de una serie de tubos. Estos órganos se utilizaban en salas de cine para crear música como acompañamiento a películas mudas. Con la llegada del cine sonoro, los órganos se convirtieron en una atracción especial y ofrecían música antes de las películas. Incluso en la actualidad, en el reducido número de viejos palacios de cine que todavía existen, todavía pueden escucharse esos buenos instrumentos antiguos como los que fabricaba Wurlitzer en concierto o como acompañamiento a exhibiciones especiales de clásicos del cine mudo.

■ **orientación lateral** (1) Colocar una imagen de forma que se vea al revés. (2) Percepción de una imagen de derecha a izquierda.

■ **original** (1) Grabación directa de sonido real antes de que se regrabe, se monte y se mezcle. (2) Película reversible original de cámara utilizada en la cámara y convertida primero en un negativo y después en el positivo. (3) *Véase* **película original.**

■ **original de bajo contraste, positivo de bajo contraste** Película reversible original, como la Eastman Ektachrome de 16 mm, a partir de la que se pueden hacer copias duplicadas con imágenes excelentes.

■ **original de cámara** Película expuesta en una cámara, distinta de la expuesta, por ejemplo, en una positivadora óptica.

■ **Orion Pictures Corporation** Compañía de producción y distribución cinematográfica y televisiva fundada en 1978 por cinco antiguos ejecutivos de United Artists (el nombre «Orion» se tomó de una constelación a la que se atribuyó erróneamente cinco estrellas). En sus primeros años, la compañía produjo éxitos como *10, la mujer perfecta* (*10*, 1979), y, después de fusionarse con Filmways Pictures en 1982, pasó a estrenar películas tan populares como *Platoon* (1986), dirigida por Oliver Stone, *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven, y las películas ganadoras de Oscars *Bailando con lobos* (*Dances with Wolves*, 1990), de Kevin Costner, y *El silencio de los corderos* (*Silence of the Lambs*, 1991), de Jonathan Demme. Orion también estrenó las películas de Woody Allen en los años ochenta. El ascenso de Orion parecía fenomenal, con la compañía llevándose el 10,4 por 100 y el 8,5 por 100 de la taquilla nacional en 1987 y 1991, respectivamente, pero, por desgracia, había excedido sus límites. Con deudas de más de un billón de dólares, se declaró en quiebra en diciembre de 1991. Con una inyección de dinero por parte de John

Kluge, la compañía salió de la quiebra en octubre de 1992 y formó una unidad de producción con Metromedia en 1993, pero, desde entonces, ha permanecido relativamente inactiva.

■ **Oscar** *Véase* **Premios Oscar.**

■ **oscilación vertical** Movimiento no deseado de la película de un lado a otro en la ventanilla de una cámara o un proyector producido por un enhebrado incorrecto o por alguna parte mal ajustada o averiada de la máquina. *Véase* **fluctuación** *y* **latido.**

■ **oscilador de pitido de sincronía** Dispositivo en una cámara que envía una señal audible a la cinta de sonido, en el mismo instante en que una luz vela los primeros fotogramas de película. Los fotogramas velados y el pitido de sincronía se utilizan como puntos de partida para la sincronización entre el sonido y la imagen. *Véase* **motor síncrono.**

■ ***out*** En inglés, término que a veces se encuentra en un guion de cine para indicar que un sonido concreto, un pasaje musical o un efecto determinado debería detenerse en ese momento de la acción.

■ ***outboard reels*** Rollos muy largos capaces de abarcar unos 3.400 metros de película para su proyección. Estos rollos funcionan de forma independiente y detrás del proyector. *Véase* **proyección** *y* **proyector.**

■ ***over frame*** Término que a veces se encuentra en un guión de cine para indicar que debe escucharse determinado discurso hablado o sonido aunque la fuente no aparezca en la imagen.

■ ***over the line*** En inglés, expresión que hace referencia al coste de una película, incluyendo el elevado salario de la estrella o estrellas. La expresión *under the line* se utiliza cuando no se incluyen estos salarios.

■ ***over-39 light*** Término que se refiere, en el contexto anglosajón, a la luz ambiente, debido a que ésta suaviza los rasgos y oculta la edad de los intérpretes que superan la cuarentena. *Véase* **luz ambiente.**

■ ***overhead cluster*** Fuente de iluminación, generalmente con seis bombillas de 1.000 vatios, que se utiliza para iluminar desde arriba un decorado. Un foco de este tipo produce una luz suave y sin sombras.

■ ***overscale*** Cualquier sueldo u honorarios mayor que el mínimo establecido por el sindicato y las productoras pertinentes.

■ ***overshooting*** Filmar más película de la necesaria para el plano o escena con el fin de permitir al montador un amplio margen de elección a la hora de seleccionar a partir del material rodado. *Véase* ***undershooting.***

■ **oxidación** Reacción entre los compuestos químicos y el oxígeno del aire que aumenta el contenido de oxígeno del compuesto. Debido a que esta reacción puede reducir o alterar gravemente los efectos de ciertos productos químicos en el procesado de película, los compuestos deben utilizarse en cámaras libres de aire. *Véase* **procesado.**

P

■ ***pack shot lens*** Objetivo con un movimiento corto de anillo de enfoque que se utiliza para realizar cambios repentinos de foco de sujetos cercanos a sujetos lejanos. Este tipo de objetivos, que también se utilizan para filmar pequeños objetos sin microscopios, pueden utilizar monturas de doble o triple extensión. *Véase* **cinemacrografía.**

■ ***pad*** Ciertos elementos del presupuesto de una película que el productor sobrestima con el fin de dejar un margen para futuras contingencias, quizás en otras áreas. Normalmente los estudios y otros grupos que financian una película son reacios a esta práctica.

■ ***paddle plug*** Tipo de enchufe plano que se acopla frecuentemente a fuentes de iluminación cinematográficas.

■ **página patrón** Hoja de referencia para un personaje animado, con el personaje dibujado en diversas posiciones, con varias expresiones y desde varios ángulos. La hoja de modelo le permite al artista mantener una coherencia en todos los dibujos del personaje que se utilicen en la película de dibujos animados. *Véase* **animación.**

■ **pago aplazado** Acuerdo por el que una persona involucrada en una producción cinematográfica accede a cobrar primero sólo una parte del pago que se le debe y a recibir posteriormente el resto del dinero, por ejemplo, como partícipe de los ingresos netos o, si es afortunado, como partícipe de los ingresos brutos. Si la película no obtiene los beneficios esperados, la persona habrá tenido mala suerte, pero, si el filme consigue buenos resultados, entonces ganará una fortuna. *Véase* **partícipe en los ingresos brutos** *y* **partícipe en los ingresos netos.**

■ **pago por visión (PPV)** Sistema de televisión por cable en el que el consumidor paga por programas individuales, normalmente la emisión de una película reciente, de un espectáculo deportivo o de un concierto.

■ **paisajes** (1) Combinación de elementos, tanto artificiales como naturales, que otorga a los fondos de exteriores sus características distintivas. (2) Fondo de exteriores de una escena.

■ **PAL** Iniciales que corresponden a *phase alternative line* («línea de fase alterna») y se refieren al tipo de transmisión de televisión en color y de grabación en vídeo utilizado en gran parte de Europa con una velocidad de reproducción de 25 fotogramas por segundo y 625 líneas de barrido. Las 100 líneas de barrido suplementarias crean una imagen de mayor definición y mejores colores que los del sistema NTSC utilizado en los EE.UU. *Véase* **HDTV, NTSC** *y* **SECAM.**

■ **palabra** Término empleado por el lingüista suizo y fundador de la semiótica –ciencia de los signos– Ferdinand de Saussure, para referirse al uso específico y particular de un lenguaje en una expresión o un escrito individual. Saussure emplea el término «lengua» para referirse al sistema lingüístico completo de una cultura determinada a la que la «pala-

bra» o uso particular pertenece. Las clases de Saussure se han publicado bajo el título de *Curso de lingüística general*. Para una explicación más detallada de ambos términos, *véase* **lengua.**

■ **palacio del cine** Sala de cine grande y palaciega. El término se refiere más específicamente a las grandes salas de cine construidas en los EE.UU. desde 1914, empezando con la apertura del Strand Theater en Nueva York, que tenía capacidad para casi 3.000 espectadores. El Rialto se abrió en 1916, el Rivoli en 1917 y el Capital, que podía albergar a casi 5.000 espectadores, en 1919. El punto álgido de este desarrollo se alcanzó con la apertura del Paramount en 1926, del Roxy en 1927, que tenía capacidad para 6.200 espectadores y al que se llamó «la catedral del cine», y del Radio City Music Hall en 1932. La idea de construir este tipo de «palacios» en Nueva York la tuvo Samuel L. Rothafel, con cuyo apodo, «Roxy», se bautizó al más grande de los palacios de cine. También se abrieron, en áreas menos populares de todo el país, salas de cine más grandes que podían albergar hasta 2.000 personas. Todas estas salas tenían decoraciones recargadas, eran espaciosas y extremadamente cómodas. La arquitectura y la ambientación iban desde lo chillón a lo fantásticamente extravagante. Destacables fueron las salas egipcias y chinas de Grauman, construidas, respectivamente, en 1922 y 1927. También fueron destacables las salas interiores con cielos cubiertos de estrellas para dar la impresión de estar al aire libre, como el Loew's Paradise del Bronx de Nueva York. El Paradise también incluía un vestíbulo amplio y recargado con un gran estanque de peces de colores y una escalera curva de mármol que conducía a la platea.

palacio del cine La impresionante escalera del gran salón del Paramount Theater.

■ **palanca de enfoque rápido** Accesorio acoplado al mando de foco de una cámara que permite un cómodo movimiento rotatorio, especialmente durante un largo plano con foco continuo. La palanca tiene forma de «L» y normalmente la maneja el ayudante de cámara o foquista. *Véase* **foco continuo, mando de foco** *y* ***whip.***

■ **paleta** (1) Espectro y calidad de colores que una determinada película virgen ofrece a un director de fotografía. (2) Selección de colores de la que dispone un artista en la creación de animación o gráficos por ordenador. El número de bits (es decir, la «profundidad de bits» o «profundidad de color») utilizado para cada píxel determinará la cantidad de colores disponible. Una paleta de 32 bits está en el rango superior y ofrece 16,7 millones de colores, así como un canal alfa para 256 tonalidades de gris; un color de 24 bits permite los 16,7 millones de colores; una de 16 bits, 65.000 colores y una de 8 bits, 256 colores. La paleta de 8 bits resulta suficiente para un uso normal, aunque, evidentemente, para el trabajo profesional se requiere el rango superior. Un solo bit para cada píxel producirá una imagen en blanco y negro. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **palio *overhead*** Gran gasa extendida en un marco y montada en uno o más soportes para disminuir, difundir o tapar la luz que desciende sobre un área por debajo de ella. Una versión más pequeña recibe el nombre de tamizador.

■ ***pan*** (1) Foco plano y circular utilizado para iluminar el área exterior de una ventana o una puerta. (2) *Véase* **panorámica.**

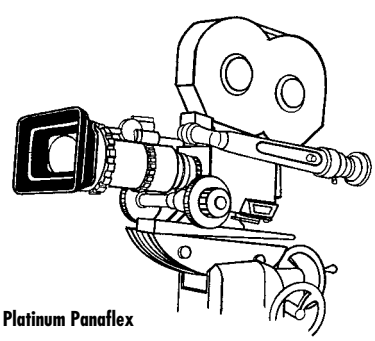
■ ***pan and scan*** Método para transformar películas en pantalla ancha o anamórficas a un tamaño reducido para su emisión en televisión centrándose en la acción relevante y moviéndose de un punto importante.

■ ***pan focus*** Plano en el que todas las partes de la imagen, desde la derecha hasta la izquierda, desde el primer término hasta el fondo, están enfocadas. Este tipo de plano tiene una mayor profundidad de campo (o foco en profundidad) y nos ofrece una visión panorámica de una gran área sin tener que mover la cámara.

■ ***pan glass*** Filtro de cristal a través del cual se mira antes de filmar, que muestra cómo aparecerá la escena en película virgen pancromática.

■ ***pan title*** Título que se mueve a lo largo de la pantalla en dirección horizontal.

■ **Panavision** Marca registrada de los procedimientos de pantalla ancha desarrollados por Panavision, Inc. de California. El Panavision original utilizaba un objetivo anamórfico en la cámara para comprimir la imagen en película de 35 mm, la cual, cuando se proyectaba a través de ese mismo tipo de objetivo, creaba una imagen con una relación de aspecto de 1:2,35. El Super Panavision filmaba una imagen no comprimida en película de 65 mm, la cual, cuando se proyectaba a partir de una copia en 70 mm o de una copia comprimida anamórficamente en 35 mm, tenía una relación de aspecto de 1:2,2. El Ultra Panavision utilizaba una imagen comprimida anamórficamente en un negativo de 65 mm y en una copia de 70 mm para proyectar una imagen con una relación de aspecto de 1:2,7. Panavision fabrica los objetivos anamórficos más utilizados en la industria. «Filmada en Panavision» generalmente significa que se ha utilizado el procedimiento anamórfico de 35 mm para la película. Panavision también fabrica una serie de cámaras que gozan de gran consideración y que usan objetivos anamórficos, esféricos y especiales: la Platinum Panaflex de 35 mm, que puede utilizarse tanto como cámara de estudio o como cámara de mano, incluye, entre sus características, un sistema óptico de gran aumento, un sistema de arrastre totalmente controlado por cristal de cuarzo y un control interno por microprocesador para monitorizar todas las funciones de la cámara, mientras que la excepcional cámara Panavision Panaflex de 16 mm es uno de los modelos más tecnológicamente avanzados para ese ancho de película. *Véase* **lente anamórfica** *y* **pantalla ancha.**



Panavision Platinum Panaflex

■ **panel de conexiones** Panel al que se conectan diversos circuitos mediante cables de conexión. *Véase* **cable de conexión.**

■ **panel de mezclas, mezclador portátil** Pequeño mezclador utilizado durante la grabación original del sonido en la producción cinematográfica para mezclar el sonido procedente de los micrófonos individuales. Las señales recogidas por los micrófonos se envían al panel, que tiene controles de volumen y ecualización. *Véase* **mezclador.**

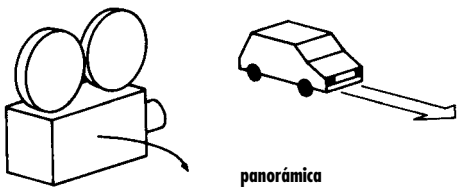
■ **panel doble** Panel del decorado pintado por los dos lados.

■ **panel reflectante** Lámina de cartulina blanca o espuma de poliestireno que se utiliza como reflector para rebotar la luz. Estas láminas se sostienen generalmente mediante trípodes y se sitúan cerca del intérprete debido a su baja reflectancia.

■ **Panopticon** Cámara y proyector primitivo, fabricado por el comandante Woodville Latham y sus hijos, que se utilizó por primera vez para proyectar películas en Nueva York en 1895. Aunque utilizaba película de 70 mm y ofrecía una imagen más grande y más nítida que la película de 35 mm de Edison, la imagen proyectada era inestable y frecuentemente defectuosa.

■ **panorámica, paneo, *pan, pan shot*** Plano en el que la cámara se mueve horizontalmente sobre un eje fijo para examinar un área. El término viene de «panorama» y la técnica se utiliza frecuentemente para (1) ofrecer al espectador una vista más amplia y panorámica de la escena que la que tendría a partir de un plano fijo. La técnica también puede utilizarse para (2) guiar la atención del público hacia una acción o un punto de interés relevante, haciéndolo consciente de las relaciones entre los elementos de la escena (algo que no puede hacer el montaje); (3) seguir el movimiento a través del paisaje de un personaje o vehículo y (4) transmitir un punto de vista subjetivo de lo que un personaje ve cuando gira la cabeza para seguir una acción. Se da un barrido cuando la cámara hace una panorámica rápida, haciendo que la imagen en movimiento se difumine; una panorámica de búsqueda cuando la cámara parece explorar el horizonte, buscando a alguien; una panorámica de revelación cuando el movimiento de la cámara descubre de repente, y de forma inesperada, alguna acción, persona o lugar y una panorámica de reacción cuando la cámara se mueve desde una acción o persona a la reacción de un personaje ante esa acción o persona. A veces se usa el

término «panorámica» de forma imprecisa para referirse a un basculamiento o panorámica vertical, en el que la cámara se mueve en vertical desde una posición fija. *Véase* **basculamiento** *y* **cámara móvil.**



panorámica

■ **panorámica circular** Plano de panorámica en el que la cámara gira 360 grados alrededor de un eje fijo. En *La hora del lobo* (*Vargtimmen*, 1967), Bergman coloca la cámara en medio de una mesa circular de comedor y toma una lenta panorámica de los rostros de los comensales, describiendo un círculo completo. Así, no sólo logra una secuencia de extrañas caras balbucientes, como las ve el protagonista, sino que consigue transmitir la sensación de aislamiento y de distancia del propio protagonista.

■ **panorámica de búsqueda** Plano de panorámica en el que la cámara, desde una posición fija, explora el área circundante buscando algún objeto o persona. *Véase* **panorámica.**

■ **panorámica de reacción** Panorámica descrita desde una acción o persona hasta la reacción experimentada por un personaje ante esa acción o persona. A diferencia de un plano de reacción, esta técnica llama la atención sobre sí misma y se emplea para contrastar a los sujetos de ambos planos, frecuentemente con una intención cómica. *Véase* **panorámica.**

■ **panorámica de revelación** Panorámica que revela de forma súbita e inesperada nueva información en la escena, quizás un personaje, un vehículo o una acción. *Véase* **panorámica.**

■ **panorámica de 360 grados** *Véase* **panorámica circular.**

■ **panorámica vertical** *Véase* **plano de basculamiento.**

■ **pantalla** Gran superficie reflectora en la que el público ve las imágenes proyectadas de la película o de algún otro tipo de representación visual. Las pantallas varían en tamaño según las dimensiones de la sala en la que se utilizan. En los últimos años, las pantallas han tendido a ser más pequeñas para ajustarse a las salas *multiplex* que han aparecido por todo EE.UU. Desde los años cincuenta se han hecho pantallas que hicieran posibles los diversos tipos de proyección de imagen ancha. La mayoría de las pantallas de salas de cine son de la variedad «mate blanca» y están hechas de plástico blanco opaco que se estira y se ata a un marco de madera o metal. La pantalla tiene perforaciones en toda su superficie para permitir que se transmita sonido al público desde unos altavoces colocados detrás de ella. Estas pantallas, con una ganancia de 1 y menos reflectantes que las de otros tipos, deben verse en la oscuridad, pero son el tipo que se utiliza generalmente en las salas de cine porque emiten una luz ampliamente difusa en todas direcciones. Es posible pedir pantallas con una ganancia específica de 1,3, 1,5 ó 2,0 para diversos tipos de exhibición. La pantalla perlescente emite una imagen con una ganancia de 2 debido a su superficie revestida, pero tiende a ser algo irregular, susceptible a la aparición de *hot spots*, y limitada en su ángulo de visión. Normalmente se usa con sistemas de vídeo. Las pantallas de perlas de cristal y de platino, también con una ganancia muy alta, se utilizan para imágenes en 3-D. A veces se utilizan pantallas curvadas, especialmente en salas AMC, debido a que reflejan la luz de manera uniforme, minimizan la pérdida a los lados y también parecen dirigir la luz directamente hacia la sala. *Véase* **ganancia de pantalla** *y* **reflectancia.**

■ **pantalla ancha** Cualquier exhibición de una película que utiliza una imagen en la pantalla con una relación de aspecto más ancha que 4:3 ó 1:1,33, que fue la relación estándar en la industria cinematográfica desde los tiempos del cine mudo hasta comienzos de los años cincuenta. La relación de aspecto de 1:1,33 se convirtió en el estándar de la industria debido a la popularidad de los aparatos de Edison que empleaban estas dimensiones. La imagen se redujo a un cuadrado temporalmente durante los comienzos del cine sonoro para dejar espacio en la película para una banda sonora, pero, debido a que esa nueva imagen era menos agradable y funcional, en 1932 la Academy of Motion Picture Arts and Sciences devolvió a la imagen su anterior relación de aspecto enmascarando la parte superior e inferior del fotograma. La imagen de 1:1,33, que siguió siendo estándar en la industria durante unos veinte años más y que posteriormente fue el origen de las dimensiones de la pantalla de televisión, se denominó «fotograma Movietone», que era el nombre del sistema de sonido que hizo necesario el cambio

de tamaño del fotograma, mientras que, a la abertura de las cámaras y los proyectores que producían esta relación de aspecto, se les denominaba «abertura de la Academia» y «abertura reducida».

No obstante, durante este periodo se probaron varios sistemas que ensanchaban la imagen y ofrecían al público una imagen más extensa y que abarcaba un área mayor. En los años veinte, la Paramount utilizó un procedimiento llamado Magnascope, que aumentaba cuatro veces la imagen mediante un objetivo especial de aumento en el proyector, pero la imagen que producía no era de gran calidad y el sistema sólo podía utilizarse para escenas especiales de la película. Varias productoras experimentaron a finales de los años veinte con películas de anchos superiores –desde 56 a 70 mm–, que ofrecían una imagen de pantalla ancha mucho mejor. Unas pocas películas, muchas de las cuales se habían rodado también en 35 mm estándar, llegaron a exhibirse en estos formatos de pantalla ancha en unas cuantas ciudades entre 1929 y 1931. Por ejemplo, *Fox Follies 1929* (*Fox Movietone Follies of 1929*, 1929) y *La gran jornada* (*The Big Trail*, 1930) se exhibieron en un procedimiento de 70 mm llamado Fox Grandeur; Warner Brothers utilizó un procedimiento de película de 65 mm llamado Vitascope para *Kismet* (1930), y Roland West hizo una versión de su *The Bat Whispers* (*El murciélago conspira*, 1930), para United Artists en un procedimiento que llamó «70 mm Wide Film» que probablemente utilizaba el mismo tipo de cámara Mitchell que el Fox Grandeur, pero las difíciles condiciones económicas del país, así como los costes de la reciente conversión al sonido, hicieron que los dueños de salas de cine rechazaran realizar el gasto que suponían los nuevos aparatos de pantalla ancha.

En Francia adoptaron una actitud diferente cuando Abel Gance y Claude Autant-Lara desarrollaron un procedimiento tríptico llamado Polyvision, que utilizaba una pantalla de tres paneles para exhibir tres películas de 35 mm y se utilizó con gran impacto en *Napoleón* (*Napoléon*, 1927), de Abel Gance. Este tipo de procedimiento experimentó un desarrollo mayor con el Cinerama de Fred Waller, introducido en los Estados Unidos con gran éxito en 1952. El Cinerama utilizaba tres proyectores de 35 mm para crear una imagen tres veces más ancha que lo normal y también el doble de alta, en un tríptico envolvente de tres pantallas. Aunque la mayoría de las ciudades importantes exhibieron espectáculos de Cinerama durante varios años, equipar a las salas locales resultaba una empresa demasiado costosa y producir obras dramáticas con regularidad algo demasiado caro y difícil, y la enorme pantalla tampoco parecía adaptarse a las películas de ficción.

Pero, en ese momento, era evidente que el cine de pantalla ancha podía ofrecer al público una experiencia visual que no le podía proporcionar el medio televisivo, que se expandía con rapidez y que alejaba a una alarmante cantidad de personas de las salas de cine. Twentieth Century-Fox se enfrentó al desafío comprando y adaptando para el cine un sistema anamórfico desarrollado por Henri Chrétien, cuyo nombre original era Hypergonar y que Claude Autant-Lara utilizó por primera vez para el cortometraje mudo *Construire un feu* (*Encender un fuego*, 1926). En 1953 Fox estrenó *La túnica sagrada* (*The Robe*, 1953) en el revolucionario procedimiento de pantalla ancha CinemaScope, que utilizaba un objetivo anamórfico en la cámara para comprimir una imagen ancha a la mitad de su anchura en película de 35 mm y el mismo tipo de objetivo en el proyector para descomprimirla. El procedimiento tuvo tanto éxito que pronto otras compañías utilizaban sistemas parecidos con nombres similares como Superscope, Panascope y Warnerscope, mientras que el término «scope» se utilizaba comúnmente para referirse a cualquier procedimiento anamórfico de este tipo. El objetivo anamórfico se utilizó primero para formar una imagen con una relación de aspecto de 1:2,55, modificada posteriormente a 1:2,35 para posibilitar la inclusión de una banda de sonido óptico y perforaciones estándar.

La demanda de cine en pantalla ancha creció tanto que películas que se habían filmado con la relación de aspecto, anteriormente estándar, de 1:1,33, se recortaban en la parte inferior y superior de su imagen durante la proyección, creando algunas torpes composiciones o a veces eliminando elementos importantes, mientras que varias películas se filmaban con la abertura de la cámara enmascarada en su parte inferior y superior. En 1954, Paramount presentó su procedimiento VistaVision con *Navidades blancas* (*White Christmas*, 1954), dirigida por Michael Curtiz, un sistema no anamórfico que pasaba película normal de 35 mm a través de la cámara en modo horizontal en lugar de verticalmente, creando por ello un fotograma que ocupaba ocho perforaciones con una relación de aspecto de aproximadamente 1:1,85. Aunque a veces se pasaba una copia correspondiente por un proyector para exhibiciones especiales, la práctica general era reducir y copiar la imagen en película normal de 35 mm, una práctica que tenía como resultado una buena imagen de pantalla ancha debido a la imagen grande y bien definida del negativo. El Technirama, un sistema popular des-

de 1956 hasta mediados de 1960, también utilizaba una cámara horizontal, pero en la que la película de 35 mm se movía detrás de un sistema óptico que comprimía la imagen. La imagen se comprimía aún más en la fase de positivado de forma que, cuando se proyectaba a través de un objetivo CinemaScope, se lograba una imagen con una relación de aspecto de 1:2,35. El Super Technirama utilizaba la misma imagen comprimida de doble tamaño en el negativo, pero la descomprimía en una copia de 70 mm.

Sin embargo, el sistema Todd-AO, introducido en 1955 con *Oklahoma* (*Oklahoma!*, 1955), de Michael Curtiz, y utilizado posteriormente para la inmensamente popular *La vuelta al mundo en ochenta días* (*Around the World in Eighty Days*, 1956), dirigida por Michael Anderson, utilizaba película de 65 mm en la cámara y proyectaba a partir de una copia en 70 mm para lograr una relación de aspecto de 1:2,2 sin ninguna compresión y descompresión anamórfica; la anchura sobrante de la película contenía las seis pistas de sonido estereofónico. La Twentieth Century-Fox adoptó este sistema en 1960, produciendo varias películas ambiciosas, incluyendo la muy exitosa *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965), dirigida por Robert Wise. Se desarrollaron otros sistemas similares de película ancha, como el Super Panavision, que también utilizaba un negativo no comprimido de 65 mm, y el Ultra-Panavision 70, que utilizaba un negativo del mismo tamaño con una imagen comprimida anamórficamente para producir una copia anamórfica en 70 mm que podía proyectar una imagen con una relación de aspecto de 1:2,75 (este último procedimiento se utilizó para la espectacular *Lawrence de Arabia* [*Lawrence of Arabia*, 1962], de David Lean).

Debido a que los procedimientos de pantalla ancha eran caros y difíciles de utilizar y a que requerían salas de un tamaño suficiente con proyectores adecuados, normalmente se empleaban para películas producidas a gran escala que se exhibían en distribuciones tipo *roadshow* en salas especiales de las ciudades más grandes. Para el estreno general, estas películas se reducían ópticamente a 35 mm, bien en un formato comprimido, lo que hacía necesario un objetivo anamórfico en la proyección, o como una copia plana sin anamorfizar, lo que en ambos casos producía una buena imagen debido al tamaño y la calidad de la imagen del negativo original. En la actualidad raramente se utiliza el negativo de 65 mm para rodar una película por su coste económico o por las restricciones que plantea el uso de su cámara, que es más grande; en lugar de ello, se amplían las películas rodadas en 35 mm a copias en 70 para exhibiciones especiales. Panavision, por ejemplo, ha desarrollado un objetivo anamórfico para una cámara de 35 mm, así como un objetivo desanamorfizante para una positivadora óptica, de tal calidad que varias películas rodadas anamórficamente con la película de ancho menor se copian planas en película de 70 mm para pases especiales. Actualmente el objetivo Panavision se utiliza para la mayoría de los rodajes en anamórfico. También reviste interés el procedimiento Techniscope introducido por Technicolor Italia en 1963, que utilizaba una cámara con un engranaje de arrastre de dos perforaciones para crear un fotograma de la mitad de la altura normal, ahorrando en costes de película negativa y produciendo una imagen con una relación de aspecto de 1:2,35. Estas imágenes se podían comprimir a la mitad de su anchura en el fotograma anamórfico normal de una copia de 35 mm para su proyección a través de un objetivo anamórfico.

Con toda la variabilidad en el tamaño de la imagen producida por estos distintos procedimientos, la relación de aspecto de 1:1,85 se convirtió en el estándar para la exhibición de pantalla ancha en los EE.UU., especialmente cuando la imagen se proyectaba a partir de película plana de 35 mm, mientras que en Europa la relación de 1:1,66 se hizo la norma. Estas relaciones de aspecto se consiguen enmascarando el fotograma de 35 mm, una práctica que sigue produciendo una buena imagen debido a la alta calidad de la emulsión de película que se utiliza actualmente. Debido a que la mayoría de las películas comerciales finalmente acaban siendo exhibidas en la pantalla de un televisor, con su relación de aspecto de 1:1,33, los directores generalmente sitúan la acción principal en la parte del encuadre llamada área de seguridad, que corresponde a las dimensiones de la pantalla televisiva. Para las películas producidas sin esa consideración, una película para televisión se puede transferir a vídeo mediante una máquina de telecine que explora cada fotograma del original para encontrar la acción principal. A veces las películas también se transfieren a vídeo en el formato «ventanilla de buzón» con las partes inferior y superior de la pantalla en negro, para mantener una imagen en pantalla ancha. Aunque se mantiene próximo a las dimensiones originales de la imagen, el resultado dista de ser impresionante.

Obviamente, la pantalla ancha fue una bendición para rodar dramas históricos y épicos y para filmar amplios panoramas y acciones rápidas o extendidas, pero también fue un importante instrumento para la creación de dramas humanos. La

tensión compositiva de la anterior relación de aspecto y la unidad pictórica del fotograma cerrado ahora podían ser difíciles de conseguir, pero la nueva pantalla ancha podía tener su propia estética compositiva. Se seguiría utilizando el tradicional montaje invisible en la narración, pero ahora el énfasis se pondría más en el plano individual, en la *mise-en-scène*, en la que podían mostrarse simultáneamente una gran cantidad de información visual y varias acciones. Seguían siendo eficaces los primeros planos y las escenas de diálogo, pero, al mismo tiempo, se podía contemplar a los personajes en el contexto de su entorno. La pantalla ancha no sólo extendía el espacio horizontal de la imagen, envolviendo la atención del espectador sobre el centro de la imagen con una visión más periférica, sino que también extendía horizontalmente la sensación de profundidad de la escena, un efecto especialmente evidente cuando se aumentaba la profundidad de campo. El resultado era una imagen que involucraba al público en sus espacios, que introducía al espectador en la imagen con una mayor inmediatez que la que se lograba con el anterior espacio más limitado de la abertura de la Academia.

Véanse los diversos procedimientos descritos más arriba en sus correspondientes entradas, así como **IMAX** *y* **sala especial.**

■ **pantalla de truca** Pantalla traslúcida utilizada en planos de proyección trasera. Las imágenes de fondo se proyectan desde detrás de la pantalla mientras se filma la acción real en la parte delantera. *Véase* **retroproyección.**

■ **pantalla difusora, filtro difusor, cortina difusora** Lámina de material para la difusión; un difusor.

■ **pantalla integral** Pantalla que crea una imagen estereoscópica, evitando así la necesidad de las incómodas gafas que normalmente se necesitan para el cine en tres dimensiones. La pantalla separa las imágenes para el ojo izquierdo y el derecho mediante tiras lenticulares y las vuelve a proyectar hacia el espectador. La imagen conseguida hasta ahora todavía es algo pobre y está restringida a un área limitada delante de la pantalla. El trabajo más reciente sobre este método se hizo en la Unión Soviética. *Véase* **estereoscopia.**

■ **pantalla partida, plano de pantalla partida, efecto de pantalla partida, fotograma partido** Composición visual en la que el fotograma se fragmenta en dos imágenes separadas que no se superponen. El término se emplea también frecuentemente para referirse a fotogramas divididos en más de dos componentes, pero las denominaciones de «multiimagen» o de «imagen múltiple» resultan más apropiadas para dichos fotogramas. Los efectos de pantalla partida se consiguen enmascarando parte del negativo cuando se expone a una imagen en una positivadora óptica y filmando en la zona enmascarada otra imagen, mientras la porción expuesta previamente se protege por medio de una máscara. La técnica suele emplearse para mostrar la conversación que mantienen dos personas por teléfono, como en *Confidencias de medianoche* (*Pillow Talk*, 1959), de Michael Gordon. *Véase* **multiimagen.**

■ **pantalla reflectora** Pantalla cubierta por diminutas cuentas de cristal o de plástico que se utiliza para planos con luz diurna o para planos de truca con proyección frontal. *Véase* **pantalla** *y* **proyección frontal.**

■ **pantalla réflex** Pantalla utilizada en la filmación con proyección frontal que está hecha de diminutas perlas de cristal y que refleja la mayor parte de la luz, devolviéndola directamente hacia su fuente. Cuando la cámara y el proyector están situados en ángulos rectos con un espejo semirreflectante colocado en un ángulo de 45 grados entre ambos, el fondo emitido por el proyector se reflejará en el espejo y sobre la pantalla, desde la cual devolverá su reflejo directamente a través del espejo hacia la cámara. Por consiguiente, el fondo proyectado y la acción real delante de la pantalla se filmarán juntos como una sola imagen. *Véase* **proyección frontal.**

■ **pantalla traslúcida** Pantalla semitransparente con una capa de material lo suficientemente difuso sobre la cual se puede formar una imagen proyectada. Este tipo de pantalla se utiliza en la filmación con retroproyección. *Véase* **retroproyección.**

■ **pantalla tríptica** Pantalla de tres paneles con tres imágenes distintas, las imágenes de los lados generalmente comentando u oponiéndose a la imagen central. Abel Gance utilizó esta técnica, que él llamó Polyvision, para su *Napoleón* (*Napoléon*, 1927).

■ **panteón** Grupo de directores que han realizado los logros más importantes (por ejemplo, Chaplin, Griffith, Hitchcock, Welles, etc.). El término se utiliza en la crítica de autor (véase Andrew Sarris, *El cine norteamericano. Directores y direcciones, 1929-1968*). *Véase* **autor.**

■ **pantógrafo** Soporte que sostiene una lámpara colgada y que puede elevarse o hacerse descender suavemente de forma que la luz siga equilibrada.

■ **papel** Personaje interpretado por un actor o una actriz, sea de mayor o menor importancia.

■ **papel con diálogo** Aunque en principio la expresión puede referirse a cualquier papel que exige que su intérprete hable, a menudo se refiere a un tipo de papel extremadamente breve, generalmente con alguna frase, por oposición al desempeñado por el figurante o el extra, los cuales no tienen texto y a menudo forman parte de una multitud.

■ **papel de reparto** Término que generalmente se refiere a un personaje de una película que es secundario pero que tiene una importancia relevante para los papeles principales. Se conceden Oscars a un actor y a una actriz por su interpretación de este tipo de papeles, aunque la designación a veces queda en entredicho cuando a un actor que ha interpretado un papel principal se le nomina para un premio de este tipo.

■ **papel destacado** Papel secundario respecto a los papeles principales, pero, aun así, relevante, y a menudo interpretado por un intérprete de cierta reputación.

■ **papel doble** Dos papeles interpretados por un solo actor en la misma película; por ejemplo, la interpretación de Douglas Fairbanks, Jr. del personaje de Rupert y de su doble en *El prisionero de Zenda* (*The Prisoner of Zenda*, 1937), dirigida por John Cromwell, y la interpretación de Peter Sellers de esos mismos papeles en el *remake* cómico de la película, dirigido en 1979 por Richard Quine.

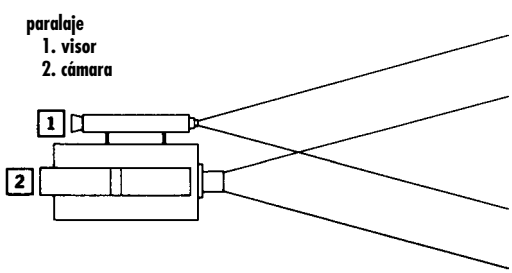
■ **papel sin diálogo** Papel breve en el que el intérprete no habla.

■ **papel típico** Papel de una película basado en un personaje típico. *Véase* **personaje típico.**

■ **paquete creativo, proyecto blindado** Coalición de los diversos elementos importantes necesarios para la producción de una película, generalmente ensamblada por un productor para recibir respaldo financiero de un estudio o de un grupo de inversores. El paquete creativo puede incluir la propiedad que se ha de filmar, el guionista, el director y una o más estrellas. A veces, un paquete creativo puede ser ensamblado por agencias que representan a varios artistas diversos. Con la desaparición del antiguo método de producción de los estudios, en el que los directores, los guionistas y otros profesionales estaban bajo contrato, el ensamblaje independiente de paquetes creativos se ha convertido en un importante medio de poner en marcha una película.

■ **paradigmático** Término de la semiótica, la ciencia de los signos, que se refiere a la significación que adquiere una palabra al ser elegida en lugar de cualquier otra palabra posible (por ejemplo, cuando a alguien se le llama «enjuto» en lugar de «delgado», «flaco» o «esbelto»). La semiótica también toma en consideración las relaciones sintagmáticas de las palabras, esto es, cómo adquieren significación a partir de su relación con otras palabras de la frase. Mientras que «sintagmático» se refiere al lugar de la palabra en una línea horizontal (la secuencia de palabras en la frase), «paradigmático» se refiere a la significación vertical de la palabra (su relación con una lista de palabras potenciales que existen detrás de ella o que pueden verse como listadas detrás de ella). La semiótica puede aplicarse al cine, que está compuesto por varios sistemas de signos. Se puede analizar no sólo la significación o la connotación paradigmática de una palabra, frase o gesto, sino también las implicaciones paradigmáticas de un plano determinado (por qué se utilizó en lugar de otros). *Véase* **semiótica** *y* **sintagmático.**

■ **paralaje** Desplazamiento visible de un objeto que resulta del cambio de perspectiva desde la cual se contempla. En la cinematografía, el término se aplica directamente a las diferentes perspectivas de un objeto a través del visor y del objetivo de la cámara debido a la ligera distancia que los separa. Un error de paralaje de este tipo puede tener como consecuencia una deficiente composición de la imagen o la omisión de parte del campo de visión deseado en el encuadre. Para corregir este desplazamiento y hacer posible que se vea la escena a través del objetivo de la cámara, actualmente se utiliza un visor réflex. *Véase* **visor.**



■ **Paramount Pictures Corporation** Una de las grandes compañías de producción estadounidenses que se desarrolló a partir de la distribuidora Paramount Pictures, creada por W. W. Hodkinson en 1914. Hodkinson había hecho de Paramount la primera distribuidora de ámbito nacional de largometrajes, y se había hecho cargo de películas producidas por compañías como la Famous Players de Adolph Zukor y la Feature Play Company de Jesse L. Lasky. En 1916, Zukor fusionó su compañía con la de Lasky y con una serie de compañías más pequeñas para formar la Famous Players-Lasky Corporation, logrando asimismo arrebatarle a Hutchinson la Paramount y hacer que pasara a su control. Zukor se convirtió en presidente de la nueva organización y Lasky, en vicepresidente responsable de la producción. Durante la era del cine mudo, la compañía se convirtió en el líder de la industria cinematográfica, no sólo al contar Zuckor con directores como Cecil B. DeMille (uno de los fundadores de la compañía Lasky), D. W. Griffith y Erich Von Stroheim, y con estrellas como Mary Pickford y Gloria Swanson, sino al concentrar a un gran número de exhibidores, consiguiendo la integración completa de la producción, la distribución y la exhibición de películas. En 1927, la compañía pasó a llamarse Paramount Famous Lasky Corporation, pero, cuando obtuvo el control del gran circuito de salas de la Publix Corporation en 1930, se convirtió en la Paramount Publix Corporation. Paramount desempeñó un papel pionero en el desarrollo del cine sonoro, especialmente merced a las películas de Ernst Lubitsch y Rouben Mamoulian, pero su prodigalidad y la toma de algunas decisiones erróneas hicieron que en la década de los treinta atravesara por dificultades financieras que la llevaron a la bancarrota en 1933, momento en el que la compañía fue reorganizada y bautizada como Paramount Pictures Corporation. Paramount se recuperó satisfactoriamente y durante los tiempos del cine sonoro del sistema de los estudios sólo MGM estuvo por delante de ella. Paramount destacaba, sobre todo, en las producciones cómicas, produciendo películas de directores como Lubitsch, Billy Wilder o Preston Sturges, y de estrellas como Mae West, W. C. Fields, los hermanos Marx, Bob Hope y Jerry Lewis; en los filmes de carácter épico firmados por DeMille, en especial con sus dos versiones de *Los diez mandamientos* (*The Ten Commandments*, 1923-1956), rodadas con más de treinta años de distancia, así como con *El mayor espectáculo del mundo* (*The Greatest Show on Earth*, 1952) y en las películas de Marlene Dietrich dirigidas por Joseph von Sternberg.

En 1948, el Tribunal Supremo de los EE.UU. dictaminó en la Sentencia Paramount que la integración vertical de la industria del cine era ilegal (el pleito se había iniciado en 1938, con Paramount como caso característico que podía servir de prueba judicial en los procedimientos antimonopolio). Se ordenó a las cinco grandes compañías que se deshicieran de sus salas de exhibición, aunque se les permitía conservar el control de la distribución. El fin de los contratos en bloque y de las exhibiciones forzadas, así como los problemas adicionales del incremento en los costes de producción, la pérdida de público debido al auge de la televisión y la disminución de los beneficios obtenidos en los mercados extranjeros, llevó al viejo sistema de estudios al colapso. No obstante, Paramount continuó siendo una gran productora y distribuidora de largometrajes, patrocinando e incrementando el número de películas de producción independiente. Finalmente, en 1966 Paramount pasó a formar parte del enorme conglomerado financiero Gulf and Western. Siguiendo el precedente establecido por Warner Brothers con su tremendo éxito *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965), dirigida por Robert Wise, Paramount, como otras compañías, produjo diversos filmes de alto presupuesto, pero obtuvo unos resultados económicos desalentadores. Eso fue lo que sucedió, por ejemplo, con *La leyenda de la ciudad sin nombre* (*Paint your Wagon*, 1969), dirigida por Joshua Logan. No obstante, la compañía todavía fue capaz de producir una serie de excelentes y de exitosas películas, como *El padrino* (*The Godfather*, 1971), de Francis Ford Coppola, y *Fiebre del sábado noche* (*Saturday Night Fever*, 1978), de John Badham.

Paramount continuó obteniendo buenos resultados en taquilla con aciertos como *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), dirigida por Steven Spielberg, *Superdetective en Hollywood* (*Beverly Hills Cop*, 1984), dirigida por Martin Brest, y *Top Gun (Ídolos del aire)* (*Top Gun*, 1986), realizada por Tony Scott. La sociedad matriz, Gulf and Western, cambió su nombre por el de Paramount Communications Inc. en 1989, para poner de relieve su especialización en el mundo del cine, la televisión y la publicación de libros. Igual que Paramount Pictures, la compañía poseía emisoras de televisión, era copropietaria, junto con MCA, de la red de televisión por cable USA Network, propietaria o copropietaria de más de mil pantallas en todo el mundo y propietaria de la editorial Simon & Schuster. Además, Paramount era propietaria del Madison Square Garden de Nueva York, de su

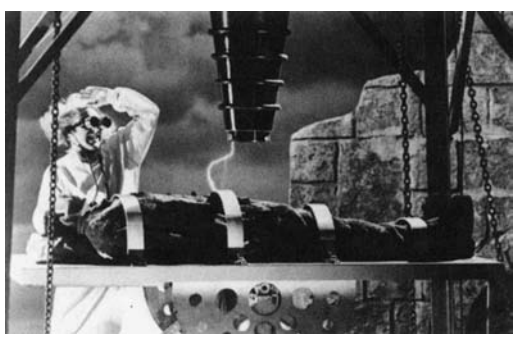
emisora de televisión por cable y de sus dos organizaciones deportivas, el equipo de *hockey* de los Rangers y el equipo de baloncesto de los Knicks. Tras una lucha corporativa de grandes dimensiones que se desarrolló en 1993, Viacom International (propietaria de las redes de emisoras por cable MTV y nickelodeón, de Showtime y Movie Channel, y de numerosas participaciones en emisoras de televisión convencional, de televisión por cable y de radio) derrotó, en alianza con Blockbuster Video, al QVC Group (propietario de la red de venta de productos por televisión por cable) y compró Paramount, formando así un vasto conglomerado dedicado al entretenimiento y a la información. Paramount Pictures logró revalidar sus grandes éxitos con *Forrest Gump* (1994), dirigida por Robert Zemeckis, obteniendo el mismo año de su estreno un 15,3 por 100 de los ingresos en taquilla en el mercado estadounidense, pero esa cifra bajó al 10,3 por 100 en 1995. El logo de la Paramount ha sido, desde los tiempos del cine mudo, la montaña cubierta de nieve y el círculo de estrellas.

■ **parche** (1) Pequeño trozo de cinta adhesiva que se utiliza para unir dos fragmentos de película. (2) Pequeña pieza dentada de cartón o metal, utilizada para unir dos fragmentos de película engranando sus perforaciones antes de realizar un empalme.

■ **parche de aviso** Pequeño fragmento adhesivo magnético o metálico que se une al borde de una película para señalar algún cambio en la luz de copiado en una positivadora, o la detención de un proyector.

■ **pareja romántica** Actor y actriz que se han hecho populares interpretando juntos el papel de enamorados en películas románticas o de cualquier otro tipo. Algunos de los intérpretes más populares que han aparecido frecuentemente juntos en situaciones románticas han sido William Powell y Myrna Loy, Fred Astaire y Ginger Rogers, Spencer Tracy y Katharine Hepburn, Nelson Eddy y Jeanette MacDonald o Humphrey Bogart y Lauren Bacall.

■ **parodia** Obra que imita de una manera cómica otra obra o grupo de obras de carácter más serio. La parodia lleva a cabo su imitación humorística recogiendo los aspectos más pronunciados y en ocasiones más absurdos de su modelo y exagerándolos, de una manera amable y satírica. Las comedias de Mack Sennett realizadas para Keystone son un ejemplo temprano de parodia cinematográfica, como la caricatura de *The Lonely Villa* (*La mansión solitaria*, 1909) de Griffith que hace en *Help! Help!* (*¡Socorro! ¡Socorro!*, 1912). Buster Keaton también parodió a Griffith: *Las tres edades* (*The Three Ages*, 1923) es una imitación humorística de *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916). En los últimos años, Woody Allen empleó la parodia como vehículo de sus primeros experimentos cinematográficos: *Toma el dinero y corre* (*Take the Money and Run*, 1968) es una parodia de las películas de gángsteres y *Bananas* (1971), una imitación caricaturesca de las películas sobre la política en los países sudamericanos. Por su parte, Mel Brooks se ha valido de la parodia en todas sus películas, entre las que cabe destacar el *western* cómico *Sillas de montar calientes* (*Blazing Saddles*, 1974) y su inteligente caricatura de las películas de terror *El jovencito Frankenstein* (*Young Frankenstein*, 1974). Tanto Brooks como Allen encuentran que los objetos de sus imitaciones poseen grandes dosis de humor, pero, más que satirizarlas de verdad, las emplean de manera cariñosa como un trampolín para su propia visión cómica. Podemos encontrar un ejemplo de parodia más pura, en cuanto extrae casi todo su humor de la sátira y de la imitación de un grupo anterior de filmes, en *Aterriza como puedas* (*Airplane!*, 1980), dirigida por Jerry Zucker, David Zucker y Jim Abrahams, una versión irreverente de la serie de ridículos melodramas de accidentes de avión iniciada a finales de los años sesenta con *Aeropuerto* (*Airport*, 1969), de George Seaton.



parodia *El jovencito Frankenstein* (1974), de Mel Brooks, una parodia respetuosa pero alocada, con Gene Wilder y Peter Boyle, de las películas de Frankenstein de los años treinta.

■ **parpadeo** Apariencia inestable o temblorosa de la iluminación de la pantalla producida por la alternancia de periodos de luz y oscuridad a una frecuencia demasiado baja para asegurar la persistencia retiniana del espectador. Debe emplearse una frecuencia suficiente, aumentándose cuan-

do aumente la intensidad de la luz, para impedir que el ojo perciba esa alternancia de luz y oscuridad. Para las películas mudas, los 16 fotogramas por segundo aseguraban una continuidad de movimiento a la acción, pero no era una frecuencia suficiente de luz y oscuridad por segundo para evitar el parpadeo (de ahí nació el término *flicks* para referirse a las películas). Por este motivo se añadió al proyector un obturador de tres hojas que rotaba delante de la película, produciendo tres periodos de oscuridad total para cada fotograma y aumentando la frecuencia de los cambios entre luz y oscuridad a 48 por segundo. Cuando la llegada del sonido hizo necesarios los 24 fotogramas por segundo, se utilizó un obturador de dos hojas para mantener la misma frecuencia. *Véase* **persistencia retiniana.**

■ **parque temático** *Véase* **espectáculo multimedia.**

■ **parrilla** Estructura de barras o rieles paralelos a la que se sujetan luces y que está suspendida del techo sobre el decorado. Actualmente, estructuras de parrilla más avanzadas permiten el movimiento de las lámparas de un lado a otro o adelante y atrás y el ajuste de las luces por control remoto.

■ **parrilla de producción** *Véase* **tablero de producción.**

■ **parte, hoja de parte** Informe rellenado por un técnico en el que lleva el registro de alguna actividad en la realización de una película. Un ayudante de cámara toma nota en una hoja, llamada parte de cámara u hoja de cámara, de todos los planos rodados ese día, de los detalles de la filmación, de qué planos se han de revelar y anota instrucciones para el revelado de la película dirigidas al laboratorio. Se lleva un parte del copión, que incluye información de claqueta, números de borde, números de laboratorio y una descripción de la escena. Se lleva un parte de sonido sobre la grabación del sonido. Además de éstos, el montador también hace un parte para que sirva de ayuda en el proceso de mezclado del sonido y de la transferencia del sonido a película. *Véase* **registro de mezclas.**

■ **parte de cámara, hoja de cámara** Información relativa al rodaje que se envía junto con la película al laboratorio. El parte indica al laboratorio las tomas que quieren revelarse y aporta detalles relativos a la emulsión de la película y al tipo de material filmado (por ejemplo, de día o de noche, en exteriores o en interiores). Asimismo, ofrece instrucciones específicas para el revelado, e incluye un detallado desglose de los planos rodados.

■ **parte de copión** Informe que el laboratorio envía al director de fotografía junto con el copión. Este informe lista diversos problemas con las imágenes como consecuencia del rodaje y de cualquier tipo de daños en la película. *Véase* **laboratorio.**

■ **parte de exposición** Parte que se envía al director de fotografía junto con el copión en el que se le da información acerca de las luces de etalonaje rojas, verdes y azules utilizadas tanto para el material filmado señalado como para los fotogramas. Esta copia positiva ayuda al director de fotografía a evaluar la exposición de los diversos planos del negativo y, también con ayuda del copión montado, a decidir diversos cambios en iluminación y color para el siguiente positivado.

■ **parte de producción, informe diario de producción** Parte que detalla toda la información acerca de un día de rodaje y que incluye el número de páginas del guion que se han rodado; los planos, tomas y colocación de la cámara; el tiempo de rodaje para cada toma; la cantidad de metraje de película utilizada; los nombres tanto de los intérpretes como del personal de producción utilizado y la cantidad de tiempo que cada uno ha trabajado. El parte es una manera práctica tanto para el director como para el productor de mantenerse informado del progreso de la producción, especialmente en relación con el plan de rodaje.

■ **parte de sonido** (1) Formulario en el que el supervisor de grabación anota las diversas tomas para cada plano y apunta algún comentario sobre la calidad general de la grabación del sonido en cada toma. Se distinguen las grabaciones sincronizadas y no sincronizadas, y se pueden especificar los elementos de identificación de estas últimas. Este documento, junto con el parte de cámara, se utiliza para la sincronización de los copiones. (2) Formulario que rellena el montador para el mezclador de sonido, en el que se detallan las distintas pistas de sonido y se señala el metraje y el lugar de película exacto en el que debe hacerse la mezcla. *Véase* **mezcla.**

■ **participación** (1) Acuerdo contractual por el que un actor o director recibe parte de los beneficios en lugar de un sueldo fijo o, además, de un sueldo menor de lo normal. Aunque siempre supone un riesgo, una participación puede proporcionarle al individuo una remuneración mucho mayor por una película de éxito que la que tendría sólo con una cantidad acordada. La participación también hace más factibles los costes de producción y fa-

cilita la financiación de una película. *Véase* **partícipe en los ingresos brutos** *y* **partícipe en los ingresos netos.** (2) Compartimiento de los costes de publicidad de una película comercial por el distribuidor y el exhibidor.

■ **participación bruta ajustada, participación bruta modificada** Porcentaje de los ingresos brutos obtenidos por una persona física u organización después de efectuadas ciertas deducciones (por ejemplo, de los gastos en publicidad y copias). *Véase* **partícipe en los ingresos brutos.**

■ **partícipe en los ingresos brutos** Cualquier partícipe en la realización de una película (por ejemplo, una estrella, un productor o un director), al que se contrata acordando que reciba, o bien una cantidad fija, o bien un porcentaje basado en los ingresos brutos de la película antes de las deducciones por la distribución, la producción y las copias. A veces los productores independientes firman un «acuerdo bruto de distribución» con un distribuidor por el cual el productor recibe un porcentaje de los ingresos desde el primer momento. *Véase* **partícipe en los ingresos netos.**

■ **partícipe en los ingresos netos** Cualquier participante en la realización de una película (por ejemplo, una estrella, productor o director) al que se contrata para recibir una cantidad fija o un porcentaje basados en los ingresos netos de la película. *Véase* **partícipe en los ingresos brutos** *y* **umbral de rentabilidad.**

■ **partida, partida de emulsión** (1) Mezcla de emulsión producida de una sola vez. A pesar de los grandes esfuerzos realizados con el fin de garantizar que cada partida de emulsión fabricada para el mismo tipo de película posee una composición similar, normalmente se dan ciertas variaciones. Por ese motivo, los fabricantes suministran el número de partida de cada rollo de película, para que el profesional del cine pueda estar seguro de que está filmando con rollos de película producidos en una misma hornada y, por lo tanto, con idéntica sensibilidad y cualidades. (2) Solución química fabricada de una sola vez para el procesado de una película.

■ **partitura** Fondo musical de una película.

■ **pasacintas** Grabadora de cinta magnética sin altavoces. *Véase* **grabación magnética.**

■ **pasar** Enhebrar película en un proyector a mano.

■ **pasarela** Estrecho pasadizo de raíles que cuelga del techo del estudio, destinado a la instalación de la iluminación y del equipo de sonido y al montaje de los decorados.

■ **pasarela de madera** Andamio de madera suspendido en lo alto de un plató de sonido encima de un decorado y al cual se sujetan focos. Estos andamios normalmente tienen perforaciones a lo largo de cada lado, en las que se pueden insertar espigas para la sujeción de las luces.

■ **pase** (1) Exhibición de una película en una sala de cine. (2) Movimiento de la película a través de la cámara para una exposición individual. El término se utiliza frecuentemente en el trabajo de efectos especiales para designar los movimientos individuales y las exposiciones de la película al filmar miniaturas, especialmente con sistemas de control del movimiento que permiten que se realicen planos repetidos exactamente de la misma manera en películas distintas o en la misma película. Por ejemplo, el *beauty pass* es la exposición en la que se registra la mayor parte de la información del plano; el pase de luz es para registrar las luces que emanan del modelo y el pase de brillo registra la iluminación que refleja la miniatura o que resplandece en ella. Toda esta información se combina para formar una sola imagen compuesta. *Véase* **control del movimiento** *y* **pase múltiple.**

■ **pase de automóvil** Pase expedido por el estudio que permite a una persona introducirse con su automóvil en el recinto de un estudio.

■ **pase en exclusiva** Exhibición de una película en una sola sala de un área geográfica determinada.

■ **pase múltiple, filmación de pase múltiple** Cualquier plano que requiere dos o más exposiciones (o pases) de distintas películas o de la misma película en la cámara para formar una única imagen compuesta. En la filmación de efectos especiales, por ejemplo, se fotografían las maquetas individualmente varias veces para procedimientos de máscara móvil y para hacer composiciones. *Véase* **control del movimiento** *y* **efectos especiales.**

■ **pase privado** Proyección anticipada y de carácter gratuito de una película ante las personas que han intervenido en la misma o que han invertido dinero en ella. *Véase* **preestreno.**

■ **paso** Distancia entre perforaciones en la película. En los positivos el paso es más largo entre las per-

foraciones que en los negativos para impedir que la película resbale cuando el positivo pasa en el lado exterior del negativo por las mismas ruedas dentadas durante el positivado de contacto. Por ello, en el positivo el paso se denomina paso largo además de paso positivo y, en el negativo, se llama paso corto además de paso negativo. En la película positiva de 35 mm, el paso largo es de 0,1866 pulgadas (4,7396 mm) y, en la negativa, el paso largo es de 0,1870 pulgadas (4,7498 mm).

■ **paso corto** Distancia ligeramente menor entre las perforaciones de película virgen negativa, comparada con la que hay entre las perforaciones de este tipo en la película virgen para positivado, a la que se denomina paso largo. La película virgen para positivado requiere ese espacio ligeramente más largo para evitar deslices en el positivado, ya que ha de pasar en contacto con el negativo sobre las mismas ruedas dentadas, pero en el lado exterior.

■ **paso del negativo** Distancia entre perforaciones en película negativa, que es más corta que la que hay en película positiva y, por consiguiente, se denomina paso corto (la distancia que hay en los positivos se denomina paso largo). En el positivado de contacto, las dos películas deben pasar juntas sobre las mismas ruedas dentadas, con el positivo en el lado exterior, haciendo necesaria por ello esa mayor distancia para evitar desajustes.

■ **paso estándar** *Véase* **paso largo.**

■ **paso largo** «Paso» se refiere a la distancia entre perforaciones en una película y «paso largo» describe la distancia ligeramente mayor entre estas perforaciones en la película virgen para positivado. Debido a que la película virgen para positivado se encuentra por fuera de la película negativa cuando pasan juntas por la misma rueda dentada curvada durante el positivado, necesita un paso ligeramente mayor para engranarse en los mismos dientes sin que se produzcan resbalones entre las dos películas. A veces al paso largo se le denomina paso estándar. *Véase* **positivadora.**

■ **paso positivo** Distancia entre perforaciones en película positiva, que es mayor que la que existe en la película negativa y, por ello, también se denomina paso largo. (La distancia en película negativa se denomina paso «negativo» o «corto».) En el positivado de contacto, las dos películas deben pasar juntas sobre las mismas ruedas dentadas con el positivo en el lado exterior, necesitando por ello esa mayor distancia para evitar que la película tropiece.

■ ***passing shot*** Plano en el que un personaje u objeto pasan por delante de la cámara, realizado, bien al moverse el sujeto con la cámara inmóvil, o bien mediante la cámara en movimiento, con el sujeto inmóvil o moviéndose más lentamente.

■ **Pathé Fréres** Compañía cinematográfica francesa creada por Charles Pathé y sus tres hermanos, Émile, Jacques y Théophile en 1869, que se convirtió en la compañía de producción más importante a ambos lados del Atlántico antes de la Primera Guerra Mundial. En 1908, la compañía distribuía en los EE.UU. el doble de filmes que todas las productoras americanas juntas. Sus principales estudios estaban en Vincennes, donde Ferdinand Zecca, responsable de producción de la compañía, dirigió un gran número de sus películas, empezando con sus imitaciones de Méliès y ampliando luego su producción a un amplio abanico de productos, en el que se incluía sus famosos filmes de persecuciones. El comediante Max Linder, que realizó para la compañía unas 400 películas protagonizadas por él mismo, ejerció una influencia directa sobre Charles Chaplin. La compañía fue la creadora del género del noticiario en 1908 e introdujo en América el serial de aventuras semanal. Pathé Frères no sólo controlaba la distribución y la exhibición en Francia, practicando la integración vertical, sino que, además, abrió estudios en una serie de países europeos y en los EE.UU. La compañía avanzó en su dominio de la industria del cine fabricando cámaras y proyectores que se convirtieron en los más utilizados antes de la Primera Guerra Mundial. Asimismo, se introdujo en el mercado de la producción y la venta de película virgen. Pero la guerra y las emergentes industrias cinematográficas que surgieron en el extranjero, especialmente en los EE.UU., rápidamente le arrebataron su primacía. Pathé se deshizo de sus sucursales extranjeras y en 1926 cedió la fabricación de película virgen a Kodak. Para entonces, los estudios americanos dominaban la producción y la distribución de los productos cinematográficos. En 1929, Charles Pathé vendió la compañía a Bernard Natan y, en 1939, Pathé-Natan fue a la bancarrota.

■ **patrón direccional del micrófono** Patrón de sonidos desde varios ángulos que un micrófono es capaz de captar (por ejemplo, unidireccional, bidireccional y multidireccional).

■ ***pay and play*** En el contexto estadounidense, acuerdo contractual por el cual se establece que un actor, director o productor serán pagados por un proyecto y también que éste se realizará. Un acuerdo de este tipo es fundamental para garantizar que alguien que lleva un proyecto a una productora obtendrá un beneficio, sobre todo si este beneficio depende de que la película se haga.

■ ***pay or play*** En el contexto estadounidense, acuerdo contractual por el cual se establece que un actor, director o productor serán pagados por un proyecto, independientemente de si éste participa posteriormente en la película o de si la película se hace siquiera. Estos acuerdos se hacen para obtener el apoyo de un artista a la hora de sacar adelante un proyecto. *Véase* ***pay and play.***

■ ***pea bulb*** Pequeña bombilla colocada dentro de una cámara para producir una breve luz que vele varios fotogramas al comienzo de un plano en el mismo instante que se envía un pitido a la grabadora de sonido. Los fotogramas velados y el pitido se utilizan después para sincronizar la imagen y el sonido durante el montaje. *Véase* **pitido de sincronía** (2).

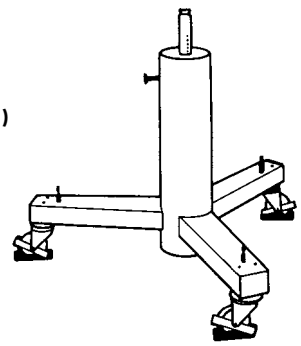
■ **peanina** Caja, más baja que la pedalina, utilizada para elevar un aparato u objeto unos cuantos centímetros del suelo. *Véase* **pedalina.**

■ ***peanut fixture*** Pequeña fuente de iluminación con una bombilla de entre 25 y 100 vatios que se acopla a un objeto para hacer que parezca que el objeto emana luz.

■ **pedalina baja** Caja, normalmente la mitad de alta que una pedalina normal, que eleva a un intérprete o a un objeto a la posición deseada para un plano.

■ **pedalina** Caja para elevar actores u objetos a la altura deseada para el rodaje de un plano. Algunas veces se utiliza con los actores de poca estatura. *Véase* **peanina.**

■ **pedestal** (1) Soporte móvil para cámara o para fuentes de iluminación cuya altura puede regularse mediante un mecanismo hidráulico. La unidad tiene tres juegos de ruedas y puede empujarse fácilmente para realizar planos móviles o, simplemente, para mover los aparatos. (2) Soporte para un proyector y una cabeza de sonido utilizado en una cabina de proyección. *Véase* **consola de proyección.**



■ **pedestal de proyector y de cabeza de sonido** Plataforma de apoyo para un proyector y un portalámparas utilizada en la cabina de proyección de una sala de cine. *Véase* **consola de proyección.**

■ ***peewee*** Pequeño foco incandescente con una bombilla de 50 vatios.

■ **película** (1) Tira de material fino, transparente y flexible, compuesta por una base que sostiene una capa de emulsión en la que se forma una imagen latente tras su exposición a la luz a través del objetivo de una cámara. En la película cinematográfica se forman una serie de imágenes latentes para una escena de acción. La serie completa de fotogramas se revela como negativo y, después, las imágenes se transfieren a la emulsión de otra película distinta, que produce una copia positiva (en el caso de la película reversible, la propia película virgen original produce una copia positiva). Cuando los fotogramas de la copia se proyectan sobre una pantalla uno detrás de otro a 16 o más fotogramas por segundo para la película muda y a 24 fotogramas por segundo para la película sonora, las imágenes se funden y se reproduce una ilusión de la acción original, con todo su movimiento.

La capacidad del nitrato de plata para ennegrecerse cuando se exponía a la luz ya se había comentado tan tempranamente como en el siglo XVII. En los comienzos del XVIII se llevaron a cabo experimentos con cámaras básicas, y se revelaron imágenes sobre papel cubierto con bromuros de plata. Pero este procedimiento captaba una imagen negativa del sujeto, que ennegrecía rápidamente cuando se extraía de la cámara. En 1835, el inglés Fox Talbot fue capaz de fijar las sales de plata y de conseguir una imagen negativa permanente, que también era lo suficientemente transparente como para que la luz la atravesara y se pudiera hacer una copia positiva en una segunda película. Al mismo tiempo, en Francia, Louis Daguerre, continuando

sus anteriores trabajos con el fallecido Nicéphore Niépce, desarrolló un procedimiento que utilizaba una superficie de plata sobre una placa de cobre para hacer una imagen positiva. Presentados en 1839, los daguerrotipos fueron muy populares durante un primer momento, pero la gran cantidad de tiempo necesaria para la exposición y el hecho de que no pudieran hacerse duplicados pronto minaron su popularidad: el futuro de la fotografía estaba en el tipo de película que había logrado Talbot. Siguieron los experimentos con la fotografía, un ejemplo notable de los cuales fue la exploración del movimiento que realizó Muybridge a través de una serie de impresiones individuales, pero el siguiente desarrollo importante se produjo en el propio proceso fotográfico, con el rollo de película de celuloide transparente de George Eastman, presentado en 1889. Con esta película Edison y Dickson desarrollaron su cámara kinetógrafo y su máquina de visionado individual kinetoscopio, que exhibieron de forma privada en 1891. La máquina de visionado individual kinetoscopio se exhibió de forma pública en 1893. La película utilizada se convertiría en estándar en la medida en que tenía un ancho de 35 mm y cuatro perforaciones a cada lado. Originalmente, la base de la película cinematográfica estaba hecha de nitrato de celulosa, pero era extremadamente inflamable y se desintegraba con rapidez.

Desde 1951, la base fue generalmente de acetato (triacetato) de celulosa, que es relativamente ininflamable pero que ha demostrado ser vulnerable a un tipo de deterioro denominado «síndrome del vinagre» debido al fuerte olor que produce. Varias películas vírgenes, especialmente los internegativos para copias de exhibición y las propias copias actualmente están utilizando una base de poliéster, que es más resistente y menos vulnerable al deterioro. La emulsión de las películas en los días del cine mudo era ortocromática, la cual era sensible a las ondas de luz tanto azules como verdes (la parte roja del espectro se plasmaba como negra). La película virgen pancromática, una película de blanco y negro sensible a todos los colores, se hizo predominante tras su empleo con éxito en la película de Flaherty *Moana* (1926). La película ortocromática era rápida y también excelente para el foco en profundidad; también creaba una imagen muy nítida. La película pancromática era más lenta y creaba menos profundidad de campo, pero era más exacta en la captación de las gradaciones de color de la escala de grises y ofrecía más naturalidad en la fotografía de rostros.

La película de blanco y negro tiene una única capa de emulsión que se encuentra unida a la base mediante una capa de sustrato. La película de color tiene tres capas de emulsión, cada una de ellas con un copulador sensible a un color primario distinto, unidas a los haluros de plata. Debajo de la capa superior sensible al azul hay un filtro amarillo que impide que la luz azul pase a la siguiente capa, que es sensible al verde y al azul, y a la capa inferior, que es sensible al rojo y al azul. La película también tiene un respaldo antihalo opaco, que impide que la luz que pasa a través de la emulsión se refleje por rebote en la base, lo que provocaría un halo, es decir, un efecto de difusión alrededor de la imagen. Algunas películas también tienen un revestimiento antiabrasión en su cara posterior. Cuando se expone a la luz cada fotograma de la película, los haluros de plata quedan «marcados» y experimentan un cambio químico, formando una imagen latente que en realidad está boca abajo. Durante el revelado los cristales de plata expuestos se convierten en partículas de plata metálica, formando así una imagen negativa (las áreas claras se hacen oscuras y las áreas oscuras, claras). En la película de color, los copuladores de cada una de las tres capas forman una imagen en un color complementario a uno de los primarios, después de lo cual tanto los haluros revelados como los no revelados se eliminan mediante lavado, dejando una imagen negativa en color con las zonas claras, las oscuras y el color invertidas. Después, la película se enjuaga, tras lo cual la imagen se «fija» químicamente. En las fases finales, la película se lava y se seca. Se pueden hacer copias positivas a partir del negativo bien en una positivadora de contacto, emitiendo luz a través del negativo sobre una película virgen con las dos emulsiones en contacto, o en una positivadora óptica en la que cada imagen se proyecta y se vuelve a fotografiar (este método se usa generalmente para realizar efectos ópticos y especiales, así como para cambiar el tamaño de la imagen). En los positivos en blanco y negro, las zonas claras y oscuras se revierten a su estado normal y, en los positivos de color tricapa, los colores también vuelven a su aspecto original.

La película virgen reversible se ha usado normalmente para la filmación con película de 8 mm y también, en ocasiones, para trabajos en 16. En el procesado de material reversible, después de que los cristales de plata expuestos hayan sido revelados y convertidos en partículas de plata metálica, se someten a un blanqueador y se disuelven; los cristales de plata que quedan tras ello se exponen o se tratan químicamente, tras lo cual se revelan, formando partículas de plata metálica, pero, en este caso, las zonas oscuras y claras de la imagen corresponden a las zonas oscuras y claras del sujeto

original. En la película reversible de color tricapa, los copuladores también se convierten para formar una imagen en color, y los haluros expuestos de ambas fases se someten a un blanqueador y se eliminan mediante lavado, dejando una imagen positiva en color. La película reversible muestra menos grano, es más sensible a la luz y menos propensa a exhibir rayas o marcas, pero, al mismo tiempo, es más susceptible a errores en la exposición, y frecuentemente es cara. Una película original, al ser revelada, se llama primera generación. Las copias hechas a partir de ella son la segunda generación, y el negativo hecho a partir de una copia es la tercera generación (o contratipo de la primera generación). Cada nuevo revelado hará disminuir en cierto grado la calidad de la imagen.

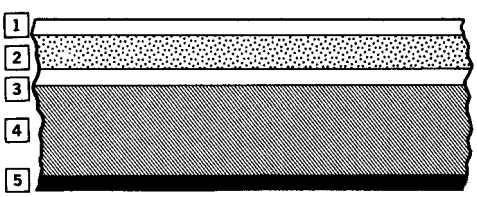
Se fabrican películas vírgenes con emulsiones que presentan diversos grados de sensibilidad a la luz. El fabricante proporciona el índice de exposición para indicar su latitud y la velocidad de una determinada película virgen. Una película con un número elevado se considera rápida y se utiliza en situaciones en las que la luz es limitada (por ejemplo, en documentales o en localizaciones). La película lenta, que produce imágenes con menos grano y, por ello, más nítidas y claras, se usa fundamentalmente para el rodaje en interiores, en estudios, donde no hay límites para la iluminación. Las películas vírgenes también ofrecen distintos espectros de contraste, el cual se mide por el valor gamma. Las películas vírgenes que producen imágenes con ambos extremos de blanco y negro y una amplia gama de valores tonales grises intermedia se consideran «de bajo contraste». La película «de alto contraste» tiene una limitada gama intermedia entre el negro y el blanco contrastados. La emulsión de la película, dentro de la cámara, está mirando al objetivo y a la luz que proviene del sujeto. En la proyección de película de 70 ó 35 mm la emulsión da la espalda a la lente, ya que la copia se ha hecho a partir del negativo mediante positivado de contacto y la imagen debe reorientarse. No obstante, en el positivado de película reversible, en la que el negativo se convierte en la copia positiva, la emulsión se proyectará mirando a la lente.

El tamaño estándar para la filmación profesional desde los días de Edison ha sido el de 35 mm, con cuatro perforaciones a cada lado del fotograma para hacer avanzar y colocar la película. La necesidad de una banda de sonido redujo únicamente el área del fotograma, y no el tamaño de la propia película. Algunas cámaras están equipadas para aceptar película de 35 mm con tres perforaciones a cada lado del fotograma, usando el 25 por 100 menos de película, y algunas ruedan a 30 fotogramas por segundo para su transferencia directa a cinta de vídeo. Comenzando en los años cincuenta, a veces se utilizaban negativos de 65 mm y positivos de 70 para obtener imágenes de pantalla ancha, con cinco perforaciones a cada lado del fotograma (en Rusia y en Europa del Este, el negativo también era de 70 mm), pero hoy día el coste de rodar con este tipo de película se considera un lujo y sólo se hace en ocasiones. En lugar de ello, a veces se realiza una ampliación de las imágenes de negativos en 35 mm en copias de 70 para películas y pases especiales. La película de 16 mm que utilizan tanto los profesionales como los aficionados tiene una perforación en las esquinas de los fotogramas adyacentes, bien en ambos lados, o bien sólo en un lado cuando hay una banda de sonido en el otro. La película de 16 mm se ha utilizado en general para películas educativas y para pases no comerciales de largometrajes, pero actualmente también es popular en la filmación de documentales y en la televisión. Algunos largometrajes se ruedan en película de 16 mm, la cual es posteriormente ampliada a 35 mm para su exhibición en salas comerciales. También se hacen trabajos profesionales en Súper 16, que presenta un fotograma más ancho en el negativo para su ampliación a una imagen de pantalla ancha en una copia de 35 mm. La película de 8 mm, generalmente conseguida partiendo por la mitad una película de 16 mm después del procesado, ha sido popular en la filmación *amateur*. Esta película tenía una perforación en las esquinas de los fotogramas adyacentes en uno de los lados. El Súper 8, que sustituyó a la película convencional de 8 mm, tiene una perforación más pequeña en el centro de cada fotograma en un solo lado, haciendo posible así una imagen de mayor tamaño. Muchos programas de televisión se ruedan en la actualidad en película de 35 mm antes de su transferencia a vídeo debido a la mejor imagen que se logra mediante este procedimiento, aunque crece la popularidad de la película de 16 mm y la de Súper 16 para este tipo de rodaje.

Cuanto mayor sea el ancho de película, la imagen en la pantalla será más clara, más definida y mostrará menos grano. Así, la película de 35 mm ofrece una imagen de un nivel de detalle, una densidad y una nitidez excelentes; la película de 16 mm tiene que cubrir la misma área en la pantalla con sólo una cuarta parte del área de la película de 35 mm. Debido a que ambos anchos de película contienen los mismos tipos de emulsión, la película de 16 mm, más pequeña, tiene menos granos en su más pequeño fotograma y los amplifica considerablemente más para formar la imagen en la pantalla. La película de 70 mm, en el cine profe-

sional, produce una imagen de gran amplitud y abarcamiento, pero, al mismo tiempo, con gran riqueza de detalles, gran claridad y rica densidad. Mediante el positivado óptico, las películas de anchos mayores pueden reducirse para su exhibición general (por ejemplo, de 35 a 16 mm).

Actualmente las bandas de sonido originales se graban en cinta magnética, pero la mayor parte de las veces la mezcla de sonido final se imprime en la copia compuesta definitiva. La banda de sonido óptica se coloca en la cara interior de las perforaciones en el lado izquierdo, en la pantalla, de la imagen en la película de 35 mm y, en la de 16 en el lado contrario, que no tiene perforaciones. Para el sonido estereofónico con película de 35 mm, se utilizaban cuatro pistas de sonido, una en la cara interior y otra en la exterior de cada una de las dos hileras de perforaciones, aunque actualmente la práctica es utilizar dos bandas ópticas en la película, que contienen cuatro pistas separadas. En las copias de 70 mm se emplean normalmente seis pistas magnéticas, dos en la cara exterior de las perforaciones y una en la cara interior en ambos lados de la película. Muchas películas de 35 mm vienen actualmente con un canal digital, bien en el exterior de la película (con un canal de apoyo en el otro lado) o entre perforaciones, aunque un tercer sistema lo coloca en un disco. *Véase* **película de color, positivado, procesado** *y* **sonido digital.**



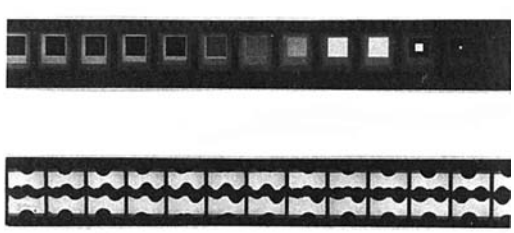
película (de blanco y negro)
1. capa antiabrasión
2. emulsión
3. capa de sustrato
4. soporte
5. respaldo antihalo

(2) Fina lámina de plástico con una superficie reflectante empleada en trabajos de efectos especiales como el de proyección frontal o en los planos de espejo en lugar de un espejo de dos direcciones o un bastidor óptico. Fácil de usar por su poco peso, está sujeta a ralladuras y recoge polvo con facilidad. (3) Cualquier tipo de obra cinematoráfica, ya sea de ficción, documental, educativa, experimental o de animación. *Véase* **filme.**

■ **película absoluta** (1) Nombre que reciben las películas abstractas producidas en la Alemania de los años veinte. Se trata de películas de dibujos animados realizadas con líneas, formas o pautas no figurativas, y que enfatizan la relación rítmica entre las distintas imágenes. Entre los ejemplos más conocidos cabe citar *Rhythmus 21* (*Ritmo 21*, 1921), de Hans Richter, y *Symphonie Diagonale* (*Sinfonía diagonal*, 1924), de Viking Eggeling. Con la llegada del sonido a finales de esa década, Oskar Fischinger comenzó a realizar películas «absolutas» que integraban las pautas rítmicas visuales con la música. (2) Término empleado en ocasiones para referirse a cualquier película abstracta en la que aparezcan líneas, formas o colores no figurativos siguiendo patrones rítmicos. Estas películas se consideran espectáculos cinematográficos «absolutos» porque ponen el énfasis en la dimensión visual de la propia imagen, sin hacer ninguna referencia a la realidad exterior, y porque su única acción y significado se encuentra en el movimiento rítmico que lleva de una imagen a otra. Estas obras exploran el espacio del fotograma y la temporalidad de la película. *Véase* **cine puro.** (3) Nombre dado por el teórico del cine Béla Balázs a las películas de vanguardia que muestran el punto de vista subjetivo del cineasta sobre la realidad externa. En *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*, Béla Balázs cita *La novia* (*De Brug*, 1928), del director holandés Joris Ivens, como una película impresionista «absoluta», en la medida en que la visión subjetiva vuelve a encontrarse en el mundo exterior, y *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (*Berlin, die Symphonie einer Grosstadt*, 1927), del cineasta alemán Walter Ruttmann, como una película expresionista «absoluta», ya que la conciencia interior distorsiona completamente la realidad externa. (4) Término utilizado en *Visionary Film* por P. Adams Sitney para describir la película definitiva buscada por todos los cineastas experimentales que quieren alcanzar la pura «esencia del cine» mediante «formas enormes, totalizadoras». *Véase* **película abstracta.**

■ **película abstracta** Término general aplicado a todas las películas experimentales que crean un mundo visual de formas o incluso objetos no figurativos sin relación alguna con el mundo real. Estas películas crean su propia lógica y sus relaciones en el seno de cada fotograma y en el movimiento que lleva de una imagen a otra. El término «abstracto» hace referencia a cualquier cosa concebida al margen de los objetos físicos o de los acontecimientos reales, y el «arte abstracto», del que las películas abstractas tomaron su impulso y su nombre, se refiere a las pinturas del siglo XX que sólo se ocupan de líneas, formas, patrones y colores y

de sus relaciones mutuas, al margen de su semejanza con cualquier objeto o realidad reconocible. Una película abstracta puede presentar el mismo contenido que una pintura abstracta, pero la secuencia establecida por los fotogramas permite al artista explorar las relaciones temporales, los patrones rítmicos y el movimiento, así como las relaciones espaciales. El término «película abstracta», a diferencia de la expresión «arte abstracto», también incluye aquellas obras que emplean imágenes de objetos procedentes del mundo real, pero de forma no figurativa ni referencial, poniendo el énfasis en la composición y el movimiento. El concepto se aplicó por vez primera en referencia a la película *Le Ballet Mécanique* (*Ballet mecánico,* 1924), de Fernand Léger y Dudley Murphy, que presentaba imágenes de rostros, cuerpos y utensilios de cocina, si bien algunos puristas afirman que esta película es excesivamente figurativa como para ser considerada un filme «abstracto». Las películas abstractas se realizan mediante (1) animación por fotografía, en la que se fotografían dibujos individuales, como ocurre en las películas absolutas de Richter y Eggeling; (2) el trabajo directo del artista sobre la película virgen, fotograma a fotograma, como en el caso de *Color Box* (*Caja de pinturas,* 1935), de Len Lye; (3) gráficos por ordenador, como en *Computer Art (number one)* (*Arte por ordenador, número uno,* 1966), de Stan Vanderbeek y (4) la filmación de la realidad por parte del artista, pero de una manera que haga que esas imágenes queden desvinculadas de su contexto y de su significado original, como sucede en *Le Ballet Mécanique*. *Véase* **película absoluta.**



película absoluta Fotogramas de *Rhythmus 21* (1921), de Hans Richter.

■ **película ciega a un color** (1) Cualquier película que sea insensible a parte del espectro de color –por ejemplo, la primera película pancromática, que era insensible al rojo–. (2) Ciertas películas vírgenes para positivado a las que se hace insensibles a la luz amarilla, de forma que puedan copiarse y procesarse con luces de seguridad de este color.

■ **película *collage*** Filme experimental de *collages* animados. La antibélica *Breathdeath* (*Aliento de muerte,* 1963) se cita a menudo como ejemplo fundamental de este tipo de filme, con su poderosa mezcla de recortes, fotografías, dibujos y titulares de periódicos. Tanto Joseph Cornell como Bruce Conner han realizado una serie de *collages* cinematográficos que reúnen de un modo único fragmentos de otras películas. (Véase *Films Beget Films* [1964], de Jay Leyda).

■ **película comercial** Película producida para su distribución comercial en salas de cine, generalmente un largometraje de ficción.

■ **película con conciencia social** Filme que trata de algún problema social desde una perspectiva moralista, mostrando la injusticia y sugiriendo algún tipo de mejora. Estas películas poseen a menudo un carácter simplista, al presentar complejos asuntos sociales de una manera que ofenderá a pocos y que no supondrá un problema para obtener suculentos ingresos en taquilla, removiendo la conciencia social del público y haciendo que los espectadores se sientan bien consigo mismos al condenar las injusticias mostradas en pantalla. Las injusticias elegidas son, ante todo, aquellas que el público condenará de antemano. Los EE.UU. produjeron en los años treinta un gran número de dichos filmes, entre los cuales destacaron algunos debido a su gran fuerza dramática, especialmente el retrato de la vida carcelaria en el Sur de ese país ofrecido en *Soy un fugitivo* (*I Am a Fugitive From a Chain Gang,* 1932), de Mervin LeRoy, y la condena de la práctica del linchamiento que se dicta en *Furia* (*Fury,* 1936), de Fritz Lang. La películas con conciencia social de los años de posguerra ten-

película con conciencia social *Furia* (1936), de Fritz Lang, una película sobre el linchamiento en los EE.UU.

dieron a ser empalagosas y superficiales, aunque de nuevo hubo algunas destacables: entre las muchas películas que abordaron el tema de las relaciones raciales, sobresalen *Lost Boundaries* (*Fronteras perdidas*, 1949), de Alfred Werker, y *Donde la ciudad termina* (*Edge of the City*, 1957), de Martin Ritt. Stanley Kramer realizó una serie de películas de problemática social durante los años cincuenta y sesenta, que ofendieron a pocos y proporcionaron grandes beneficios. A finales de la década de los setenta, *El síndrome de China* (*The China Syndrome*, 1979), dirigida por James Bridges, denunció los posibles peligros de las plantas de energía nuclear de manera fascinante. En los últimos años, durante un breve periodo de tiempo, Hollywood encontró un público para películas sobre la vida urbana en los guetos negros. Los dos largometrajes más destacados dentro de este grupo, que describían la lucha y los traumas de jóvenes que tratan de sobrevivir en un mundo de pobreza y violencia, fueron *Los chicos del barrio* (*Boyz N the Hood*, 1991), de John Singleton, y *Menace II Society* (*Amenaza para la sociedad*, 1993), de Albert y Allen Hugues. Aunque las industrias del cine no estadounidenses han ignorado igualmente las preocupaciones sociales en su búsqueda del beneficio, en otros países han surgido ejemplos destacables de películas centradas en problemas sociales, como los filmes neorrealistas realizados durante los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial y, más recientemente, las películas de carácter político del cine del Tercer Mundo. *Véase* **cine del Tercer Mundo** *y* **neorrealismo.**

■ **película contratada** Película que ya tiene toda la financiación negociada y firmada por un estudio, organización o grupo determinado.

■ **película de 8 mm** La película con la anchura más pequeña, de 8 mm, se utilizaba, sobre todo, para el cine *amateur* y los filmes educativos. Este ancho de película tenía 262 fotogramas por metro y a veces se le denominaba Doble 8, ya que se fabricaba en gran medida en dos tiras paralelas unidas, que juntas tenían una anchura de 16 mm, las cuales se cortaban por su mitad tras el procesado. Después de 1966, el Súper 8, cuyas perforaciones más pequeñas permitían fotogramas más anchos y más altos y 242 fotogramas por metro, sustituyó a la película estándar de 8 mm. El propio Súper 8 ha sido sustituido en gran medida por el vídeo, aunque todavía se pueden encontrar personas que utilizan este tipo de cámaras. *Véase* **película de Súper 8.**

■ **película de 16 mm** Comercializada en 1923 para el mercado de cineastas aficionados, la película de 16 mm se convirtió en el ancho de película más empleado en los filmes de instrucción realizados por el ejército de los EE.UU. durante la Segunda Guerra Mundial, al ser más económica y fácil de usar que la de 35. La película de 16 mm también gozó de gran popularidad tras la guerra en la producción de filmes industriales, estatales y educativos. La ligereza de las cámaras de 16 mm propició que se convirtiera en la herramienta idónea para filmar noticias para la televisión, hasta que fueron reemplazadas por las cámaras de vídeo portátiles. También fue y ha seguido siendo un formato popular en la realización de documentales, filmes experimentales y películas realizadas por cineastas independientes. El Ann Arbor 16 mm Film Festival muestra cada marzo las obras más destacadas realizadas con este ancho de película. La película de 16 mm ha logrado tal sensibilidad y precisión que a veces se emplea para el rodaje de largometrajes, ampliándose posteriormente a película de 35 mm para su exhibición en salas comerciales; un director como Robert Altman ha rodado muchos largometrajes con película de 16 mm. El Súper 16, una película cuyo fotograma es un 40 por 100 más grande que la película estándar de 16 mm, se introdujo en 1971, ofreciendo un negativo con imagen de pantalla ancha para su posterior ampliación a película de 35 mm, pero, a pesar de su calidad de imagen, el formato obtuvo más éxito en Europa que en los EE.UU. La película de 16 mm para cámaras sin sonido dispone de dos hileras de perforaciones, mientras que la versión para cámaras sonoras incorpora sólo una, alojando en la otra parte del fotograma la banda de sonido.

■ **película de 35 mm** Ancho de película estándar para la realización cinematográfica profesional. De una anchura de 35 mm y con cuatro perforaciones a lo largo de cada lado del fotograma, este ancho de película abarca 52 fotogramas por metro. A veces se usan tres perforaciones para ahorrar el 25 por 100 del metraje en la filmación. Este tipo de película la introdujeron originalmente el laboratorio de Edison y la Eastman Kodak en 1899 y, debido a la popularidad de los aparatos de Edison, pronto se convirtió en el estándar para la realización de películas. En general, el ancho de película de 35 mm crea imágenes que pueden proyectarse en un tamaño suficiente para su visionado público y que ofrecen una representación bien definida, sin grano y precisa, de la realidad. La llegada del sonido en 1929 hizo necesario en un primer momento que el fotograma se hiciera cuadrado para dejar espacio

para la banda de sonido, pero pronto la relación de aspecto volvió a la dimensión más agradable de 1:1,33 del cine mudo mediante una reducción del tamaño del fotograma. A finales de los cincuenta, los objetivos anamórficos comprimían un campo de visión más amplio dentro del fotograma de 35 mm y posteriormente lo descomprimían en una imagen de pantalla ancha durante la proyección. Aunque este tipo de objetivos todavía se utilizan para crear imágenes de pantalla ancha a partir de película virgen de 35 mm, con frecuencia se utiliza el menos caro, y más sencillo, procedimiento de enmascarar el fotograma para crear imágenes «planas» en película virgen de 35 mm que se pueden proyectar en pantalla ancha debido a que en la actualidad se dispone de objetivos estándar y película virgen superiores. *Véase* **pantalla ancha, película** *y* **perforaciones.**

■ **película de 65 mm** Película virgen de formato ancho empleada durante los rodajes, que posteriormente se copia en película de 70 mm para permitir la incorporación de bandas de sonido estereofónico. El negativo de 65 mm dispone de un fotograma de 1:1,85, con un área que cuadruplica el fotograma de 35 mm y duplica el fotograma anamórfico de 35 mm, creando una imagen de extrema resolución y calidad. Sin embargo, el coste de este formato y las dificultades que impone en el rodaje han limitado actualmente su uso, aunque las películas en 35 mm a veces se amplían a 70 en el caso de producciones importantes. Las cámaras de gran formato se emplean en ocasiones para el trabajo de efectos especiales debido a su gran calidad de imagen o por exhibiciones especiales en lugares como parques temáticos. *Véase* **película de 70 mm.**

■ **película de 70 mm** Este ancho de película, que es el mayor, se emplea en las copias de exhibición de los largometrajes más grandes y ambiciosos. En los EE.UU. y Europa occidental, la película de 70 mm se ha utilizado para hacer copias positivas a partir de negativos de 65 mm, pues la banda estereofónica de sonido requiere de esa anchura extra. No obstante, en los últimos años la práctica de ampliar imágenes de negativos de 35 mm a copias positivas de 70 se ha vuelto extraordinariamente popular para pases especiales de filmes importantes, debido al alto coste y a la limitación en la movilidad que supone el rodaje con película de 65 mm, aunque, en casos excepcionales, se ha utilizado este ancho de película, como en el *Hamlet* (*William Shakespeare's Hamlet*, 1997), de Kenneth Branagh. Dos veces más ancha que la película convencional de 35 mm y con una imagen panorámica cuya relación de aspecto en pantalla es de 1:2,2, la película de 70 mm posee una excelente calidad de definición, claridad y luminosidad. Este ancho de película, que abarca 39 fotogramas por metro y tiene dos hileras de perforaciones, posee amplios márgenes a ambos lados para alojar las cuatro bandas magnéticas de sonido. Se ha creado una serie de sistemas especiales de 70 mm, algunos con múltiples cámaras y proyectores, otros haciendo que la película corra en sentido horizontal, para exhibiciones en 3-D, pases de pantalla extremadamente ancha y proyecciones de pantalla envolvente en museos, ferias del ramo, exposiciones y parques temáticos.

■ **película de alto contraste** Película que permite un gran contraste y es especialmente pertinente para combinar rótulos o elementos de imagen compuesta en un procedimiento de máscara.

■ **película de archivo** Cualquier película constituida en su totalidad por filmaciones de archivo. Muchos documentales de historia se componen de tales filmaciones y de los comentarios realizados por la voz en *off* de un narrador.

■ **película de arte y ensayo** (1) Tipo de película con intenciones artísticas serias que se distingue de las películas comerciales producidas en Hollywood. El término comenzó a utilizarse en la década de los cincuenta para referirse, sobre todo, a filmes realizados fuera de los EE.UU., de pequeño presupuesto pero de gran originalidad técnica, con un énfasis en la realidad social y psicológica superior al de los productos de evasión típicos de Hollywood. Las películas realizadas por De Sica y por el primer Fellini, por ejemplo, se proyectaban en pequeñas «salas de arte y ensayo» para un público serio minoritario. La distinción entre esta clase de películas y los filmes comerciales estadounidenses se mantuvo vigente durante los años sesenta, pero, a partir de entonces, las diferencias han sido cada vez menos evidentes y el término ha perdido utilidad. En los EE.UU., las películas extranjeras cuentan hoy día con una distribución limitada, debido a sus escasos ingresos en taquilla y a su igualmente escasa rentabilidad en el mercado de la televisión y del vídeo doméstico. (2) Cualquier película proyectada en una sala de arte y ensayo, especialmente durante los años cincuenta y sesenta, destinada a un público serio, incluyendo largometrajes de bajo presupuesto pero con ambiciones artísticas –tanto estadounidenses como procedentes de todo el mundo–, películas de vanguardia y viejos clásicos. (3) Cualquier película no narrativa relacionada con las artes plásticas.

■ **película de bajo contraste** Película virgen de bajo contraste que puede utilizarse, por ejemplo, para hacer otra copia de generación a partir de un positivo.

■ **película de blanco y negro** Película con una emulsión que, al ser procesada, presenta una imagen que transforma los colores en diversos grados del gris. La película virgen empleada en los tiempos del cine mudo era, al principio, ortocromática, sensible a las ondas de luz verdes y azules y, más tarde, fue pancromática, sensible a todas las ondas luminosas. La película virgen pancromática que se utilizaba normalmente a finales de los años veinte daba lugar a una imagen con mayor gradación de luz y oscuridad y fotografiaba los rostros con mayor naturalidad, aunque con pérdida de profundidad de campo. La película de blanco y negro puede crear imágenes donde los contrastes y las sombras queden realzados, proporcionando una atmósfera crudamente realista, de oscuridad o de siniestra anticipación, o bien producir imágenes donde sea la luz lo que quede subrayado, dando lugar a un aire de animación y a un toque de ligereza. Este tipo de película está asociado con una época y una atmósfera emocional, la de los viejos filmes en blanco y negro. La mayor parte de las películas comerciales se filmaron en blanco y negro hasta finales de los años cincuenta, cuando Eastman Color popularizó el uso de la película de color, aunque, desde entonces, ha habido filmes, como *La última película* (*The Last Picture Show*, 1971), de Peter Bogdanovich, y *Lenny* (1974), de Bob Fosse, que han empleado el blanco y negro para crear determinados ambientes y estados de ánimo. *Véase* **película** *y* **película de color.**

■ **película de calle** Tipo de largometraje mudo, realizado en Alemania en los años veinte, que subraya el impacto de la vida urbana sobre las clases medias-bajas en sus aspectos más sombríos y deshumanizadores. Estas películas, que muestran el embrutecimiento de la vida humana ejercido por parte del poder establecido y de la burguesía, presentaban a personajes llenos de sensibilidad que trataban de superar las limitaciones de su entorno. Aunque próximos al expresionismo desarrollado en la industria cinematográfica alemana, especialmente en lo relativo a su iluminación y a veces a los escenarios, estos filmes trataban de lograr un alto grado de realismo en los decorados de las calles de las ciudades construidos en los estudios UFA. La primera de estas películas fue *Die Straße* (*La calle*, 1923), de Karl Grune, aunque la más notable fue probablemente *Bajo la máscara del placer* (*Die Freudlose Gasse*, 1925), de G. W. Pabst. *Véase* **expresionismo** *y* **UFA.**

película de calle *Bajo la máscara del placer* (1925), de G. W. Pabst, la más célebre de las películas mudas alemanas que trataron de la pobreza y la lucha por la subsistencia en la vida urbana.

■ **película de color** Película que se emplea para la realización de un filme en color. La producción de películas en color se remonta a una fecha tan temprana como 1896, con los fotogramas pintados a mano de *Annabelle's Dance* (*El baile de Anabel*, 1896), película de la compañía de Edison destinada a su máquina de visión individualizada, el kinetoscopio. En Francia, Georges Méliès empleó un método similar en sus cortometrajes en el cambio de siglo: en películas como *Le Voyage dans la lune* (*Viaje a la luna*, 1902) utilizó un método de producción en cadena en el que unas mujeres pintaban a mano distintas partes de una serie de fotogramas. Posteriormente apareció un método en el que se empleaban plantillas para los diversos colores, seguido por una máquina que los coloreaba mediante rodillos (este sistema fue utilizado por Pathé Frères, también en Francia). El tintado era un procedimiento que teñía el soporte de la película, permitiendo por ello que un solo color se mostrara a través de las áreas claras de la imagen. Esto se conseguía frecuentemente tiñendo la copia positiva, a veces positivando sobre una película teñida y, a veces, tintando a mano la imagen. El tintado fue especialmente popular en los largometrajes realizados durante los años veinte, utilizando determinados colores para producir efectos concretos: el rojo podía utilizarse para escenas con fuego, el azul para escenas nocturnas. Un proceso similar, denominado virado, consistía en teñir las partículas de plata de la emulsión, lo que en realidad coloreaba las áreas oscuras de la imagen. Con frecuencia el tintado y el virado se utilizaban conjuntamente para dar a toda la imagen un color general.

Pero el desarrollo del cine en color dependió en realidad de la experimentación con dos proce-

dimientos fotográficos: el aditivo y el sustractivo. Los procedimientos aditivos, básicamente, añaden luces de los colores primarios en diversas proporciones a la imagen proyectada. Este método fue popular al principio porque podía seguir utilizándose película de blanco y negro. El Kinemacolor, un sistema de dos colores creado en Inglaterra por Edward R. Turner y George Albert Smith, y patrocinado por un americano, Charles Urban, se utilizó para una serie de películas que culminó con el largo documental *The Durbar at Delhi* (*La recepción oficial de Delhi*, 1912), que se exhibió en Londres en 1912. Se filmaban fotogramas alternos de película de blanco y negro a 32 fotogramas por segundo a través de las áreas ya rojas, ya verdes, de un filtro giratorio, y la película positivada se proyectaba a través del mismo filtro a la misma velocidad, combinando la persistencia retiniana del espectador las imágenes rojas y verdes individuales. Un sistema lenticular desarrollado a principios de siglo utilizaba, en el objetivo de la cámara, un filtro con tres bandas de los colores primarios, y empleaba película que contenía líneas o lentes semicilíndricas diminutas para registrar las tres bandas de color. El Dufaycolor, desarrollado por el francés Louis Dufay, utilizaba un mosaico de pequeños elementos filtradores de los colores primarios entre la emulsión y el soporte de la película, a través de los cuales primero se filmaba la imagen y después se proyectaba tras haber sido positivada mediante un método para película reversible. El problema general de todos los métodos aditivos era que no podía producirse una imagen lo suficientemente brillante en la pantalla debido a la filmación y la proyección a través de filtros de los colores primarios. Debido a esto, así como a diversas dificultades en los distintos métodos, los procedimientos aditivos para el cine se abandonaron aproximadamente en la época de la Segunda Guerra Mundial, aunque se utiliza una variante del sistema para la televisión.

El desarrollo de la cinematografía en color moderna se ha basado en los procedimientos sustractivos, que básicamente eliminan los colores no deseados de la luz blanca a través de capas de colores sustractivos en una sola película. Un color sustractivo (también llamado «color complementario») es lo que queda cuando se sustrae uno de los colores primarios del espectro. Los colores sustractivos son el cian, el magenta y el amarillo. La emulsión de la película original está compuesta por tres capas individuales, cada una de las cuales contiene tanto haluros de plata como tintes químicos llamados sensibilizadores o copuladores (o acopladores), que son sensibles a uno de los colores primarios. Después de la exposición y durante el procesado, los haluros de plata forman la imagen en blanco y negro y los copuladores de cada capa forman una imagen en los colores sustractivos correspondientes. Tanto los haluros revelados como los no revelados se eliminan mediante lavado, dejando una imagen negativa cuyos colores son los complementarios de los colores originales, con las áreas claras y oscuras invertidas. La película sobre la que se hace la copia positiva también es tricapa, pero, tras la exposición y el procesado, ofrece una imagen con los colores y los tonos originales de la escena. En la película reversible de color tricapa, primero se revelan los haluros de plata expuestos a la luz en cada capa y, luego, o bien se vuelve a exponer la película, o bien se la trata químicamente de forma que se revelen los haluros restantes. Después de someter a todos los haluros expuestos a un blanqueador y de eliminarlos mediante lavado, queda una imagen positiva en color. Cuando se proyecta la imagen, cada uno de los colores actúa como un filtro, enviando su propio color pero sustrayendo su complementario. Se han desarrollado variantes de este proceso desde principios de siglo.

Herbert T. Kalmus y Donald F. Comstock fundaron la Technicolor Motion Pictures Corporation en 1915 y finalmente desarrollaron un sistema sustractivo en el que un divisor de haz enviaba las ondas luminosas rojas y verdes a dos negativos acoplados. A partir de estos negativos se hacían dos copias positivas, que se teñían y se unían por sus partes posteriores. La película más ambiciosa realizada con este proceso fue *El pirata negro* (*The Black Pirate*, 1926), dirigida por Albert Parker y protagonizada por Douglas Fairbanks. En 1928, Technicolor empezó a utilizar el procedimiento de imbibición para transferir los tintes de ambas matrices a una sola copia, evitando así los problemas que planteaba la unión de ambas películas por sus partes posteriores y haciendo posible la realización de múltiples copias a partir del par único de matrices. Tuvo una gran relevancia el procedimiento de tres colores, que utilizaba tres negativos de separación del color con un divisor de haz para todos los colores primarios. Desarrollado en 1932, este método se utilizó por primera vez en la película de animación de Walt Disney *Flowers and Trees* (*Flores y árboles*, 1932). El primer largometraje para el que se utilizó este procedimiento fue *La feria de la vanidad* (*Becky Sharp*, 1935), de Rouben Mamoulian, pero *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, 1939), dirigida por Victor Fleming, fue el mayor logro del procedimiento de tres tiras de película.

En 1935, Eastman Kodak introdujo el Kodachrome, un sistema tricapa para película de 16 mm que necesitaba un solo negativo, con una capa para cada uno de los colores primarios sobre un solo soporte y, en 1941, Technicolor anunció una película *monopack* de 35 mm, desarrollada a partir del Kodachrome y utilizada con eficacia para *Las minas del rey Salomón* (*King Solomon's Mines*, 1950), dirigida por Compton Bennett. Finalmente, en 1952, Eastman Kodak introdujo el Eastman Color, una película de color tricapa de 35 mm que tenía una máscara de color para el revelado y que podía utilizarse en una cámara normal. La película Eastman Color ha mejorado desde su origen; tiene mayor sensibilidad a la luz, permite velocidades más rápidas y tiene menos granulosidad. Esta película también filma objetos lejanos con mayor precisión y registra los colores de forma más natural. Tanto la Fujicolor como la Gevacolor (de Agfa-Gevaert) también eran películas negativas que creaban, con la luz disponible, una imagen con notables colores y contrastes y con una granulosidad mínima. El procedimiento de imbibición de Technicolor para el positivado se utilizó hasta los años setenta, pero la necesidad de producir rápidamente una gran cantidad de copias de distribución marcó el final de este procedimiento a mediados de los años setenta. El antiguo procedimiento de transferencia de tintes de Technicolor siguió utilizándose en Inglaterra e Italia hasta 1978, y hoy se utiliza sólo en China en el Beijing Film Lab. Un problema importante de la popular película Eastman Color ha sido su decoloración con el paso de los años, un problema que se ha resuelto en parte con el desarrollo de películas vírgenes resistentes a la decoloración que usan tintes más permanentes. También fue notable la mejora de Kodak de la película virgen Eastman que incluía cristales de haluro de plata más planos para una mejor distribución de la luz.

A mediados de los años cincuenta, menos de la mitad de las películas comerciales eran en blanco y negro y, actualmente, casi todas son en color. A pesar de la pérdida del procedimiento de transferencia de tintes y de la descomposición de los colores de la antigua película de Eastman, el desarrollo artístico del color en el cine ha sido notable. Sólo hay que comparar, por ejemplo, el color de dibujos animados de las primeras películas de terror realizadas por los Hammer Studios en Inglaterra, con el uso más sutil y aterrador del color en *El exorcista* (*The Exorcist*, 1973), de William Friedkin.

Como se ha señalado muchas veces, el color en el cine no se puede crear del mismo modo que existe en el mundo cotidiano; la oscuridad del entorno de la sala de cine da un énfasis adicional al color y el hecho de que el color está creado por luz que brilla a través de la película da a los objetos cierta luminosidad. Aunque las películas vírgenes de color modernas permiten, con una planificación cuidadosa, una suficiente ilusión de la realidad, la artificialidad del medio también permite grandes efectos artísticos. No es difícil escoger hitos en el uso artístico del color, aunque lo cierto es que actualmente uno siente que el color se utiliza con frecuencia de forma vulgar. El sistema Technicolor de tres tiras de *Lo que el viento se llevó* consiguió recrear de forma extremadamente eficaz el boato y el drama del pasado de los EE.UU. *Enrique V* (*Henry V*, 1944), de Laurence Olivier, filmada con el Technicolor Monopack, fue una de las primeras películas modernas que se concibieron en términos de color: las secciones de apertura y de cierre están filmadas como una obra teatral con decorados teatrales de colores artificiales y brillantes (como ilustraciones medievales) y las escenas centrales de Agincourt están filmadas en un color más natural. *La puerta del infierno* (*Jigokumon*, 1953), de Teinosuke Kinugasa, una película japonesa en Eastman Color, tuvo un impacto inmenso con su color notablemente evocador y bello que recordaba al arte japonés. *El desierto rojo* (*Deserto rosso*, 1964), de Michelangelo Antonioni, también filmada con el Eastman Color, utilizaba el color de una manera expresiva y abstracta para crear un paisaje industrial estéril, mientras que, en muchas de sus películas, Federico Fellini elaboró un sensual, agotado y fantástico mundo de color que evocaba una sensación visual de la decadencia de sus personajes. La inmediatez del color puede crear un ambiente que sugiere un lugar y un tiempo determinados, como sucede en *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, 1967), de Arthur Penn. Los colores de *Moulin Rouge* (1952), de John Huston, no sólo evocan una época, sino que también sugieren la pintura impresionista francesa. Un efecto similar se logra en *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, que representa el color de la Inglaterra del siglo XVIII con el estilo de la pintura inglesa de los siglos XVIII y XIX. El contraste, los tonos y los valores emocionales del color pueden causar un impacto tanto psicológico como simbólico, como sucede en *Amenaza en la sombra* (*Don't Look Now*, 1973), de Nicholas Roeg, que presenta una notable fusión del paisaje de la Venecia decadente con el goticismo, el arte medieval y lo sobrenatural. El color también puede animar el mundo físico, darle no sólo vida sino también poesía y drama, como lo hace con el paisaje cambiante de *Días del cielo* (*Days of heaven*, 1978), de Terrence Malick. *Véase* **Colorization.**

■ **película de color multicapa** Cualquier película de color con tres capas de emulsión, cada una de las cuales registra uno de los colores primarios. También llamada película *monopack* o *tripack* (tricapa). *Véase* **película de color** y **sistema de color tricapa integral.**

■ **película de color para luz-día** Película de color que proporciona un equilibrio natural entre los tres colores complementarios cuando se expone a la luz-día.

■ **película de compilación** Filme, generalmente de tipo documental, realizado mediante la combinación de planos o escenas tomados de otras películas y ensamblados de tal forma que adquieren nuevo significado en su contexto actual. El término fue empleado por primera vez por Jay Leda en su *Films Beget Films* (1964). Estas películas a menudo tratan de acontecimientos políticos, sociales o históricos del pasado. El material extraído de viejos noticiarios, películas de propaganda o metraje oficial de archivo se compila a menudo desde una cierta perspectiva. *The True Glory* (*La auténtica gloria*, 1945), de Carol Reed y Garson Kanin, sobre la Segunda Guerra Mundial, fue una obra de este tipo muy elogiada, y *Mourir à Madrid* (*Morir en Madrid*, 1962), de Frédéric Rossif, sobre la Guerra Civil Española, cosechó grandes alabanzas e interés popular.

■ **película de concierto** Película que registra una actuación musical en directo que cuenta con la presencia de público. En el cine comercial, el género se ha limitado sobre todo a producir documentales de rock como *Woodstock* (1970), de Michael Wadleigh, que constituye tanto un comentario social sobre su época como un espectáculo musical, y *Stop Making Sense* (*Para ya de entender*, 1984), de Jonathan Demme, más centrada en el concierto (en este caso, ofrecido por los Talking Heads) que la anterior, además de un muestra deslumbrante de cómo hacer cine. *Véase* **documental de rock.**

■ **película de culto** Película que no goza de gran popularidad pero que atrae, sobre todo, a un grupo particular o a un tipo de personas. En los EE.UU., las películas de culto se exhiben a menudo en los campus universitarios, pero, en los últimos tiempos, han empezado a exhibirse con gran éxito en salas comerciales, concretamente en las sesiones de madrugada de los fines de semana. Es lo que ha sucedido con *The Rocky Horror Picture Show* (1975), de Jim Sharman.

■ **película de cultura juvenil** Traducción literal de la expresión inglesa *youth-culture film*, un término empleado en ocasiones en el ámbito anglosajón para referirse a una película que trata sobre la lucha de la juventud contra las costumbres, corruptas y decadentes, del mundo adulto, mientras intenta vivir su vida a su propia manera. La expresión se aplica de modo más específico a una serie de películas, estrenadas en 1969 y 1970, que aparecieron por efecto del impacto causado en la sociedad americana por la guerra de Vietnam y del surgimiento de una contracultura entre la gente joven en respuesta a la guerra, especialmente en los campus universitarios o al amparo de los mismos. *En busca de mi destino* (*Easy Rider*, 1969), dirigida por Dennis Hopper, y *El restaurante de Alicia* (*Alice's Restaurant*, 1969), dirigida por Arthur Penn, son las mejores películas de este grupo. Aunque la primera es más acerba y airada que la segunda, ambas muestran el carácter desesperado de la rebelión de los personajes.

película de cultura juvenil *En busca de mi destino* (1969), dirigida por Dennis Hopper, está protagonizada por el propio Hopper, Peter Fonda, Jack Nicholson y dos impresionantes motocicletas.

■ **película de doble perforación** Película con perforaciones en ambos lados. Las películas de 35 y 70 mm siempre tienen dos hileras de perforaciones; la película virgen de 16 mm generalmente también las tiene, aunque las copias positivas de este ancho con una banda de sonido en un lado pueden tener perforaciones solamente a lo largo del otro borde.

■ **película de dos rollos** Cortometraje, especialmente en la época del cine mudo, de una duración aproximada de entre 20 y 30 minutos. Las memorables películas que Charlie Chaplin hizo para Mutual en 1916 y 1917 eran películas de dos rollos.

■ **película de efectos especiales** Película, como por ejemplo, cualquiera de las de las sagas de *La guerra de las galaxias* o de *Star Trek*, que basa su éxito fundamentalmente en sus efectos especiales. Este tipo de películas tiende a simplificar los personajes y la historia y a poner énfasis en la magia de la técnica. *Véase* **efectos especiales.**

■ **película de episodios** Denominación que se da a veces a una película compuesta por una serie de episodios o historias breves y completas unidas por un tema –por ejemplo, *La Ronde* (*La ronda*, 1950), de Max Ophüls, que explora la sexualidad humana–, por la identidad del autor de las historias –por ejemplo, cuatro narraciones breves de Somerset Maugham son la base de la película *Quartet* (*Cuarteto*, 1948)–, o por la fama del director o los directores individuales –en el primer caso, *L'amore*, (*El amor*, 1948), de Rossellini–. Se han realizado también varias películas de terror basadas en relatos góticos individuales unidos sólo por la naturaleza de su género (el ejemplo clásico es la película británica *Al caer la noche* [*Dead of Night*, 1945]).

■ **película de época** Cualquier película que trata de evocar la realidad de otro periodo histórico. Puesto que las películas históricas tratan de épocas distintas a la nuestra, pueden considerarse un tipo de filme de época, pero una película de época puede centrarse en un periodo de tiempo menos distante al nuestro siempre que trate de una época que posea un estilo y un aspecto propios y característicos. Así, aunque uno no incluiría la versión cinematográfica realizada por Jack Clayton de la novela de Fitzgerald *El gran Gatsby* (*The Great Gatsby*, 1974) dentro del género histórico, su recreación visual de la Era del Jazz de los EE.UU. sin duda la convierte en una película de época.

■ **película de estudio** Filme realizado fundamentalmente en un estudio, por oposición con la película rodada en localizaciones y exteriores. Las películas de estudio tienden a contar con una *mise-en-scène* más controlada y artificial, independientemente de la elaboración y el detallismo del decorado. La iluminación, al fin y al cabo, no es natural; el espacio es restringido y los lugares donde se desarrolla la acción son construcciones artificiales. El énfasis se pone, sobre todo, en la interacción entre los personajes en vez de en la interacción entre éstos y su entorno. El universo de las películas de estudio resulta al mismo tiempo tan intensamente cercano para el espectador como propicio a la quimera y al ensueño. *Véase* **película de exteriores** *y* **sistema de estudios.**

■ **película de exteriores** Película realizada fundamentalmente en localizaciones al aire libre, a diferencia de una realizada en un estudio cinematográfico. Las películas de exteriores tienden a parecer menos claustrofóbicas y enclaustradas; su ambiente parece más auténtico y menos escenificado. Mientras que las películas de estudio enfatizan la interacción entre los personajes, las películas realizadas en localizaciones al aire libre centran su atención en la interacción entre los personajes y el entorno. *Véase* **localizaciones** *y* **película de estudio.**

■ **película de fugas** Película cuya historia principal trata de la fuga de algún lugar de confinamiento. Este tipo de narración ha sido popular en el cine, quizá debido a que la propia naturaleza del visionado de una película (es decir, el encierro de los espectadores en un área limitada) y el propio encierro espacial de la pantalla crean una sensación de confinamiento en el público y un deseo de libertad. Ha habido una gran cantidad de películas de primera categoría de esta índole, incluida la impresionante *La gran ilusión* (*La Grande illusion*, 1937), de Jean Renoir, y la menor, pero convincente, *La gran evasión* (*The Great Escape*, 1963), de John Sturges.

película de fugas *La gran ilusión* (1937), dirigida por Jean Renoir, con Erich von Stroheim, Pierre Fresnay y Jean Gabin, es tanto una película sobre la huida respecto de los viejos valores y de un mundo moribundo como sobre la fuga de un campo de prisioneros de guerra.

■ **película de instrucción** Película que instruye a un grupo en la realización de una técnica, tarea o profesión; por ejemplo, una película de entrenamiento militar. *Véase* ***informational film.***

■ **película de monstruos** Película de terror que presenta a un monstruo como el causante de la violencia y

el terror. El monstruo puede parecerse a un humano, como en *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931), de James Whale, a un animal, como en *Kaijû o Gojira* (*Godzilla, rey de los monstruos*, 1956), de Inoshiro Honda, o ser una criatura sobrenatural del espacio, como en *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), de Ridley Scott. Aunque el monstruo es una criatura del espacio exterior porque no es humano, también es, paradójicamente, una encarnación de aquello a lo que tememos como humanos (por ejemplo, a los muertos, la violencia o la vida extraterrestre). *Véase* **cine de terror.**

■ **película de montaña** Tipo de película popular en Alemania en la década de los veinte y en los primeros años de la década de los treinta que presentaba las heroicas hazañas de un grupo de personajes que intentaba conquistar alguna impresionante montaña escalándola o descendiéndola esquiando. Se ha considerado que el heroísmo y los valores dramatizados en estas películas presagiaban el ascenso del movimiento nazi con su fanatismo sobre el superhombre. Los escenarios de estas películas estaban extraordinariamente bien fotografiados y constituían un apropiado emplazamiento para la acción extremadamente noble y sentimentalizada de los personajes. El principal realizador de este tipo de cine fue el doctor Arnold Fank. Quizá la más notable de estas películas fue *Prisioneros de la montaña* (*Die Weiße Hölle vom Piz Palü*, 1929), protagonizada por Leni Riefenstahl, que ya había aparecido en otras películas de Fanck y que estaba a punto de dirigir sus propias películas de montaña.

■ **película de mujeres** Tipo de película producida por Hollywood, especialmente en los años treinta y cuarenta, y dirigida mayoritariamente a un público femenino. Este tipo de películas, que incluían a una actriz conocida, normalmente eran melodramas con una trama que giraba en torno a las relaciones amorosas, a la familia o a algún tipo de conflicto entre la afirmación de la propia personalidad y el sacrificio, que producía un gran sufrimiento. Molly Haskell, en *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*, distingue categorías de películas de mujeres que se centran en (1) el sacrificio de la mujer (por ejemplo, *Stella Dallas* [1938], de King Vidor); (2) su sufrimiento (por ejemplo, *Amarga victoria* [*Dark Victory*, 1939], de Edmund Goulding); (3) su difícil elección (por ejemplo, *Daisy Kenyon* [1939], de Otto Preminger) y (4) su competición, frecuentemente con otra mujer, por un hombre (por ejemplo, *Old Acquaintance* [*Vieja amistad*, 1943] de Vincent Sherman). Mary Ann Doane, en *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*, afirma que «el sujeto femenino que ve y desea» provoca una violencia y un intento de represión que culmina en «películas góticas paranoicas» como *Rebeca* (*Rebecca*, 1940), de Alfred Hitchcock y *Luz que agoniza* (*Gaslight*, 1944), de George Cukor. Estas películas ofrecen un estudio interesante en el contexto del influyente ensayo de Laura Mulvey *Placer visual y cine narrativo* (1975) que afirma que el cine de Hollywood está dominado por películas creadas para una mirada masculina. Investigadoras como Doane exploran la compleja naturaleza de lo que se supone que es la subjetividad femenina dominante y «auténtica» de estas películas y la correspondiente supuesta «apropiación masculina de la mirada».

■ **película de naturaleza** Película de no ficción que trata de animales, plantas o de algún hábitat natural. Walt Disney produjo una serie de obras de este tipo, la más destacable de las cuales fue *El desierto viviente* (*The Living Desert*, 1953).

■ **película de nitrato** Película de 35 mm fabricada hasta 1951 con un soporte de nitrato.

■ **película de no ficción** Cualquier película que muestra situaciones y personas reales, en lugar de ficticias. Richard M. Barsam, en *Non-fiction film: A critical history*, incluye en esta categoría «el propio documental; películas de hechos; películas de viajes; películas educativas, películas de instrucción o películas para el aula y películas de animación o de dibujos animados». Distingue el documental de la película de hechos por su «fin sociopolítico», pero incluye a ambos en la categoría general de películas de no ficción. *Véase* **documental.**

■ **película de perforación simple** Película con perforaciones a lo largo de un borde. La película de 16 mm tiene perforaciones a lo largo de uno de sus bordes cuando se necesita una banda de sonido en el otro borde. La película de Súper 8 mm también tiene hileras simples de perforaciones. *Véase* **perforaciones.**

■ **película de persecuciones** Filme en el que se muestra la huida de una persona o grupo de personas y el seguimiento de aquellos que les buscan con ánimos de darles caza. Desde los primeros tiempos del cine, las persecuciones tuvieron un gran atractivo para el público, debido a que explotan la propia naturaleza del medio cinematográfico, que consiste en proporcionar imágenes en acción. Las persecuciones ponen ante los ojos del espectador actores en movimiento, fondos cambiantes y gran-

película de persecuciones *El maquinista de la General* (1926), de Buster Keaton y Clyde Bruckman, con Buster Keaton como perseguidor y perseguido.

des dosis de suspense y anticipación. Se han empleado a menudo en las comedias, los *westerns* y los filmes bélicos. Las persecuciones han sido tan populares que se han dedicado películas enteras a este tipo de acción. En los primeros años del cine mudo, Ferdinand Zecca realizó en Francia un gran número de películas de persecuciones para Pathé. Las persecuciones eran también un elemento clave de la mayoría de las comedias de Keystone producidas en EE.UU. antes de la llegada del sonoro. *El maquinista de la General* (*The General*, 1926), de Buster Keaton, es una de las películas de persecuciones más notables de ese periodo. Más recientes y serios dentro de esa clase de filmes resultan *La noche del cazador* (*The Night of the Hunter*, 1955) y *La jauría humana* (*The Chase*, 1966).

■ **película de prueba** Película hecha especialmente para asegurarse de que un aparato (por ejemplo, un proyector) funciona correctamente. Las películas de prueba subjetivas permiten la evaluación de un proyector contemplándolas y escuchándolas, mientras que las películas de prueba cuantitativas requieren diversos instrumentos de medida para ofrecer una lectura precisa y científica.

■ **película de prueba SMPTE** Cualquier ejemplar de película diseñado por la Society of Motion Picture and Television Engineers para probar equipos cinematográficos.

■ **película de relleno** Largometraje de menor importancia en una sesión doble. Al otro filme se le denomina película principal. Hasta los años cincuenta, dos tercios de los cines de los EE.UU. proyectaban dos películas por el precio de una entrada, pero la desaparición del sistema de estudios y los cambios económicos experimentados por la industria pusieron fin a esa práctica. *Véase* **película de serie B** *y* **programa doble.**

■ **película de seguridad** Cualquier película que utilice un soporte de seguridad, generalmente hecho de triacetato de celulosa o poliéster. *Véase* **soporte de seguridad.**

■ **película de serie A** Película principal en un programa doble, que normalmente se distinguía de la película de serie B por su mayor presupuesto y por contar con unos intérpretes más conocidos. Dichas distinciones desaparecieron cuando los programas dobles se extinguieron, merced a la llegada de la televisión y a la desaparición del sistema de los estudios en la década de los cincuenta. *Véase* **película de serie B** *y* **programa doble.**

■ **película de serie B** Película más barata, más rápidamente realizada, menos ambiciosa y menos publicitada que una película de serie A, producida en los años treinta y cuarenta para ocupar el papel de película de relleno en un programa doble o como una de las dos películas menores que se pasaban en los cines de los EE.UU. durante los días laborales. Había productoras que se dedicaban exclusivamente a la realización de películas de serie B, como Monogram o Republic, y los grandes estudios, por su parte, disponían de equipos de producción encargados específicamente de la realización de estos filmes, económicamente muy rentables. A pesar de su reducido presupuesto y de lo escaso de sus plazos de rodaje, algunas de

película de serie B A Francis Dee la despierta algo siniestro en *Yo anduve con un zombie* (1943), dirigida por Jacques Tourneur, una de las notables películas de bajo presupuesto realizadas por Val Lewton para la RKO.

estas películas lograron un gran éxito económico y artístico, como fue el caso de los filmes producidos por Val Lewton para la RKO a principios de los años cuarenta. La «Sentencia Paramount» dictada en 1948 por el Tribunal Supremo de los EE.UU., que prohibía que los estudios cinematográficos poseyeran salas de exhibición, resultó decisiva en la desaparición de las películas de serie B y de los programas dobles. Los propietarios de los cines adquirieron libertad para elegir las películas que desearan, creció el número de exhibidores independientes y los costes de producción de los filmes se dispararon. *Véase* **película de serie A** *y* **sistema de estudios.**

■ **película de Súper 8** Película de ancho inferior que empezó a sustituir a la película estándar de 8 mm en 1966. El Súper 8 dispone de un área de imagen un 50 por 100 más grande que la película de 8 mm original, dado que las perforaciones se reducen y permiten un fotograma más amplio, incrementando proporcionalmente su altura. El Súper 8 tiene una perforación exterior en medio de cada fotograma y 236 fotogramas por metro de película. En la película pueden alojarse tanto bandas de sonido óptico como de sonido magnético. El aumento en la dimensión del fotograma produce imágenes de mayor definición y calidad de color que la película estándar de 8 mm. El Súper 8 fue muy popular durante algunos años en el ámbito del cine de aficionados, empleándose asimismo en la realización de películas educativas e industriales, pero el videocasete, mucho más barato y más fácil de usar, lo reemplazó en el mercado. En la actualidad, la única cámara de Súper 8 que todavía se fabrica es la 7008 Pro Beaulieu, de producción francesa, aunque aún están en uso muchas de las viejas cámaras. El Súper 8 se ha empezado a utilizar en anuncios publicitarios y en videoclips para obtener ciertos efectos visuales. Super 8 Sound, con oficinas tanto en Cambridge, Massachusetts, como en Burbank, California, es el centro en los EE.UU. de este tipo de cinematografía. Dada la limitada cantidad y variedad de película de Súper 8 disponible, la propia compañía perfora y corta en tiras rollos de película Eastman y Fuji de 35 mm, recargando esa película virgen en los tradicionales cartuchos de Súper 8. Este producto recibe el nombre de Pro-8. *Véase* **ancho de película.**

■ **película de Súper 16** Película negativa de 16 mm con un área de imagen más grande, a partir de la cual la imagen se amplía a una imagen de pantalla ancha sobre una copia positiva de 35 mm. El Súper 16 tiene un área de imagen un 40 por 100 más grande que la película normal de 16 mm, enmascarada para una relación de aspecto de 1:1,66, y un 46 por 100 más grande que este tipo de película, enmascarada para una relación de aspecto de 1:1,85. Introducida en 1971, esta película ha tenido una moderada popularidad. *Come Back to the Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean* (*Vuelve al Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean*, 1983) de Robert Altman, y el largometraje británico de Peter Greenaway *El contrato del dibujante* (*The Draughtsman's Contract*, 1983), emplearon este tipo de película.

■ **película de tesis** Denominación generalmente peyorativa para una película que presenta de manera muy obvia un mensaje a expensas de la pérdida de carácter y de complejidad del filme.

■ **película de trajes** Película que se desarrolla en un periodo histórico concreto y cuyos personajes visten ropa de gran colorido, a veces auténtica. Ernst Lubitsch realizó una serie de películas de trajes en Alemania durante la primera parte de su carrera, por ejemplo, *Madame du Barry* (1919).

■ **película de triacetato** Película que utiliza soporte de triacetato. *Véase* **soporte de triacetato.**

■ **película de trucajes** Filme que presenta una fotografía trucada. El término es aplicable a muchos de los cortometrajes pioneros de Georges Méliès, por ejemplo. En los últimos años, la denominación «película de efectos especiales» se emplea para referirse a largometrajes que presentan el trucaje más elaborado de la cinematografía de efectos especiales. *Véase* **efectos especiales.**

■ **película de un rollo** Película de corto metraje, generalmente de una duración de unos 15 minutos en la época del cine mudo y de 11 minutos con sonido. La mayoría de las primeras películas mudas eran de uno o de dos rollos antes de la aparición del largometraje.

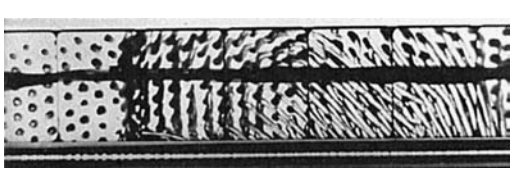
■ **película de viajes** *Véase* ***travelogue.***

■ **película del Holocausto** Película que trata específicamente del Holocausto en Europa, especialmente de los seis millones de judíos exterminados, desde los años de la década de los treinta que condujeron al suceso hasta los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, mostrando sus repercusiones. Con frecuencia se ha afirmado que un hecho de sufrimiento humano tan monumental no puede y no debería reducirse a una obra de ficción, y que ni siquiera un documental puede acercarse remotamente a la enormidad del Holocausto. No obstante, los

película del Holocausto Simon Srebnik, un superviviente del campo de exterminio de Chelmno, se reúne con habitantes polacos de Chelmno unos cuarenta años después en *Shoah* (1985), dirigida por Claude Lanzmann.

cineastas han tratado de plasmar el Holocausto a través del documental y de dramatizar el sufrimiento a través de la película de ficción. Ya en una fecha tan temprana como 1948, una película en *yiddish* realizada en Polonia, *Unzere Kinder* (*Nuestros hijos*, 1948), dirigida por Natan Gross y Shaul Goskind, que incluía a niños que eran supervivientes reales, se enfrentó directamente a la cuestión de si el Holocausto era un tema apropiado para el arte. Esta película fue prohibida en Polonia, exhibida en Israel en 1951, y sólo recientemente restaurada. De las numerosas películas narrativas sobre el Holocausto, *El prestamista* (*The Pawnbroker*, 1965), dirigida por Sydney Lumet, y *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993), de Steven Spielberg, son las dos que se han aproximado más a la expresión de esta tragedia en el cine. De todos los documentales sobre el tema, con seguridad la película de 9 horas y media *Shoah* (1985), dirigida por Claude Lanzmann, compuesta en su mayor parte por entrevistas con los supervivientes, es la más poderosa y abrumadora.

■ **película directa** Película experimental o de animación que se realiza pintando, dibujando o grabando al agua fuerte directamente sobre la propia película virgen. Esta técnica se utiliza tanto para imágenes abstractas como para imágenes figurativas. El trabajo de Len Lye fue muy importante en el desarrollo de esta técnica, empleando el término «película directa» para obras como *Color Box* (*Caja de pinturas*, 1935), e influyendo en cineastas como Norman McLaren con sus dibujos abstractos ejecutados sobre película. *Véase* **película sin cámara.**



película directa Para su *Color Box* (1935), Len Lye aplicó directamente material artístico sobre la película.

■ **película doble de 8 mm, película Doble 8** Tira de película de 16 mm compuesta por dos hileras paralelas y unidas de película de 8 mm. Primero se exponía la mitad del ancho de película y, luego, la otra. Tras el revelado, la película se cortaba por la mitad y se empalmaba como si fuera una única tira de 8 mm. *Véase* **película de 8 mm** *y* **película simple de 8 mm.**

■ **película educativa** Cualquier película realizada con el objetivo principal de enseñar algún tema o habilidad, especialmente una película realizada para su exhibición en el aula.

■ **película en blanco y negro** *Véase* **película de blanco y negro.**

■ **película en bucle** Película con sus dos extremos unidos entre sí para formar una banda continua, para las funciones apropiadas bosquejadas en el epígrafe **bucle** (3).

■ **película en color** Filme realizado con película de color, por oposición a una película en blanco y negro.

■ **película escalonada de prueba** Serie de densidades en progresivo aumento, medidas con precisión, en una tira de película, hecha mediante una serie de exposiciones graduadas y utilizada para probar máquinas de procesado, positivadoras o tipos específicos de película virgen. A la película en sí se le llama tira sensitométrica. *Véase* **densitometría** *y* **sensitometría.**

■ **película estrecha** Cualquier película que sea más estrecha que la de 35 mm que se utiliza normalmente en el cine profesional, por ejemplo, la de Súper 16, 16 mm, Súper 8 y 8 mm. Actualmente se utiliza con frecuencia la de 16 mm para el trabajo profesional. Este ancho de película se utiliza para el trabajo documental, para películas de ficción independientes que posteriormente pueden ampliarse a 35 mm para su exhibición en salas comerciales y para películas educativas. De las películas realizadas en 35 mm se hacen reducciones en copias de 16 mm para su distribución no comercial, y las películas educativas realizadas originalmente con película virgen de 16 mm también se hicieron disponibles en una época en película de Súper 8 o de 8 mm. El Súper 8 fue el ancho de película más popular en los EE.UU. para los aficionados. Aunque todavía se usa, ha sido sustituido en gran medida por la cinta de vídeo. *Véase* **película.**

■ **película figurativa** Cualquier filme en el que las imágenes son una representación directa del mundo físico real, por oposición a las películas de vanguardia que distorsionan la imagen de la realidad o presentan imágenes abstractas y no figurativas. *Véase* **cine de vanguardia.**

■ **película formularia** Película que usa elementos argumentales y tipos de personajes desarrollados en obras anteriores y que han gozado de éxito. Las películas de género son formularias en este sentido, pero el término también puede aplicarse a obras que no pertenecen a géneros firmemente establecidos (por ejemplo, a dramas domésticos acerca de las tribulaciones del matrimonio o a películas sobre boxeadores profesionales). *Véase* **género.**

■ **película gótica** (1) Película que sigue las convenciones de una novela gótica, es decir, un escenario tétrico, como una vieja mansión o castillo; sucesos misteriosos; un protagonista poderoso y demoníaco; una heroína casta y amenazada y, a veces, elementos sobrenaturales. Aunque no tiene elementos sobrenaturales, *Rebeca* (*Rebecca*, 1940), de Alfred Hitchcock, es un buen ejemplo de película gótica, mientras que *Drácula* (1931), de Tod Browning, es un ejemplo de una que, además, utiliza lo sobrenatural. (2) Término elegante para una película de terror. *Véase* **cine de terror.**

■ **película hecha a mano** *Véase* **película sin cámara.**

■ **película histórica** Película que pretende tratar sobre un periodo histórico y los acontecimientos reales de ese periodo, aunque el tratamiento de los personajes puede ser altamente ficticio y se pueden tomar grandes libertades con los propios acontecimientos. Tradicionalmente, las películas históricas explotan las dimensiones visuales del medio tratando de evocar una imagen, aunque a menudo romántica, de una época y un lugar del pasado. Con frecuencia estas películas crean lo que parecen ser vestuarios y escenarios auténticos y un retrato real de la vida cotidiana de la gente. Frecuentemente las películas históricas se centran en acontecimientos políticos y bélicos importantes. Cuando la producción es cara y suntuosa, el coste de los actores elevado y la narración amplia y panorámica, tenemos lo que se ha definido anteriormente en este volumen como una película épica.

Se han producido películas históricas desde los primeros días del cine mudo: por ejemplo, en los EE.UU., Griffith realizó su película histórica épica sobre la Guerra Civil, *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915) y, en Alemania, Ernst Lubitsch hizo la popular *Madame du Barry* (1919). Una de las obras históricas más notables de los últimos días del cine mudo fue *Pasión y muerte de Juana de Arco* (*La passion et la mort de Jeanne d'Arc*, 1928), del cineasta danés Carl Th. Dreyer, una película escasamente épica en cuanto a su amplitud, pero dramática y conmovedora en su ejecución. En los años treinta, el sonido aportó una nueva dimensión a las películas históricas en obras como la película británica de Alexander Korda *La vida privada de Enrique VIII* (*The Private Life of Henry VIII*, 1933) y la película americana de John Ford *María Estuardo* (*Mary of Scotland*, 1936). También se deben tener en cuenta los *westerns* y las historias de piratas del periodo como películas históricas de cierto tipo. El cine en color dio una nueva autenticidad y opulencia a la película histórica, sobre todo a partir de *Lo que el viento se llevó* (*Gone With The Wind*, 1939). Desde entonces ha habido numerosas películas históricas épicas, como la desafortunada *Cleopatra* (1963), dirigida por Joseph Leo Mankiewicz, y varias películas históricas que enfatizan el drama más que la épica, como las interpretaciones de Enrique II y su esposa, Leonor de Aquitania, por parte de Peter O'Toole y Katharine Hepburn en *El león en invierno* (*The Lion in Winter*, 1968), de Anthony Harvey. Con certeza, una de las películas históricas más evocadoras y auténticas ha sido *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, basada en la novela de Thackeray. Exasperantemente letárgica en ocasiones, la película recrea el escenario, el color y la propia atmósfera de la Inglaterra del siglo XVIII; es pintura histórica, más que cine histórico. La maravillosa capacidad del cine de hacernos sentir como si nos hubiéramos trasladado a otra época sigue seduciendo a los cineastas para crear este tipo de película: por ejemplo, la adaptación a la pantalla del drama neo-

película histórica *El nacimiento de una nación* (1915), de D. W. Griffith, es una película bélica, espectacular y épica a la vez que histórica.

yorquino de final del siglo *La edad de la inocencia* (*The Age of Innocence*, 1993) a cargo de Martin Scorsese y la visualmente suntuosa *Restauración* (*Restoration*, 1994), de Michael Hoffman. *Véase* **cine épico** *y* **película de época.**

■ **película independiente** Cualquier largometraje, que puede ser documental o de ficción, realizado por cineastas independientes que no están vinculados a la industria de Hollywood. Este tipo de películas generalmente han sido financiadas por fuentes privadas y/o por organismos gubernamentales o filantrópicos. Los largometrajes independientes se realizan con presupuestos muy inferiores a los del producto normal de Hollywood, apoyándose, por ello, menos en la técnica o los efectos especiales y más en el tema, y, en el caso de las películas de ficción, en el diálogo. Siempre se han hecho este tipo de películas independientes, pero en los años sesenta y setenta apareció un movimiento bien definido en respuesta a las puertas cerradas de una menguante industria cinematográfica. Largometrajes independientes como *La noche de los muertos vivientes (Night of the Living Dead*, 1968), de George A. Romero, y *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, 1978), de David Lynch, debido a su tema violento y su tratamiento profesional, se convirtieron en películas de culto. Y las películas de porno blando de Russ Meyer, que él mismo hizo y distribuyó, fueron especialmente exitosas. Pero un importante número de largometrajes independientes tenían intenciones serias y trataban temas que Hollywood evita. Las más diestras entre ellas, como *The Return of the Secaucus Seven* (*El regreso de los siete de Secaucus*, 1980), de John Sayles, encontraron su público, pese a una limitada distribución nacional. Algunos largometrajes independientes, como *Northern Lights* (*Luces del norte*, 1979), de John Hanson y Rob Nilsson, tuvieron financiación por parte de la televisión pública. Largometrajes documentales poco frecuentes como *El mejor de los muchachos-Best Boy* (*Best Boy*, 1979), de Ira Wohl, una película sobre un hombre retrasado de cincuenta y dos años, que ganó un Oscar, tuvieron una distribución nacional limitada.

Las películas más independientes, en general, siempre han tenido grandes dificultades para encontrar un distribuidor. El Sundance Film Festival ha tratado de ser un trampolín para los cineastas independientes y ha lanzado al mundo películas como *Sexo, mentiras y cintas de vídeo* (*Sex, Lies, and Videotape*, 1989), de Steven Soderbergh. Independent Feature Project (IFP) y First Run Features son organizaciones que ayudan a publicitar y a distribuir películas independientes. El Film Forum de Nueva York exhibe este tipo de películas. Los largometrajes independientes recibían gran parte de su financiación de organismos federales como el National Endowment for the Humanities y el National Endowment for the Arts, y alguna financiación por parte de organismos estatales, pero en los últimos años estos apoyos económicos han disminuido drásticamente. Con una demanda cada vez mayor de películas debido a los complejos multisalas, los canales de televisión por cable y los videocasetes, las películas independientes pueden estar enfrentándose a sus mejores años.

■ **película industrial** Película que ofrece información sobre alguna industria, compañía o servicio público. Estas películas frecuentemente las financian industrias o compañías individuales para publicitar su trabajo, mejorar su imagen, vender sus productos o instruir a sus propios trabajadores. Varios documentales sobre estos temas realizados por cineastas hábiles sin el apoyo financiero de la industria pueden también colocarse en esta categoría. Por ejemplo, el EMB (Empire Marketing Board) de Gran Bretaña, con John Grierson como director, produjo varias películas que promocionaban la industria y los servicios británicos de una forma muy artística.

■ **película infrarroja** Película de blanco y negro o de color sensible a los rayos infrarrojos para su uso en la fotografía cinematográfica infrarroja. *Véase* **fotografía cinematográfica infrarroja.**

■ **película magnética** Película con un revestimiento de óxido férrico o con una o varias bandas de este material en la que se puede grabar sonido y a partir de la cual se puede reproducir. Esta película se presenta en anchos de 16, 17½ y 35 mm, con perforaciones que permiten su emparejamiento con las de la película cinematográfica para la sincronización del sonido y la imagen. *Véase* **grabación magnética.**

■ **película magnética virgen** Película magnética virgen en la que se puede grabar sonido. *Véase* **película magnética.**

■ **película muda** Cualquier filme carente de sonido. *Véase* **cine mudo.**

■ **película narrativa** Cualquier película que cuenta una historia; también llamada película o largometraje de ficción y película dramática. Aunque varios documentales como los de Flaherty tienen una sencilla línea narrativa introducida en ellos, y algunos, como *The Quiet One* (*El callado*, 1949), de Sidney Meyers, y la película británica de Paul

Dickson *David* (1951), parecen contar historias, el término «película narrativa» se aplica a aquellas obras que enfatizan la línea argumental, tienen un carácter dramático y son ficticias. *Véase* **largometraje** *y* **cine de ficción.**

■ **película no comercial** Cualquier película, por ejemplo, una película educativa o industrial, no realizada para su distribución comercial en salas.

■ **película no inflamable** Película hecha con un soporte poco inflamable, generalmente de triacetato en lugar del soporte de nitrato inflamable utilizado originalmente para película profesional de 35 mm hasta 1935. Actualmente también se utiliza poliéster como soporte no inflamable para película.

■ **película objetiva** Película de no ficción que trata sobre personas, acontecimientos, actividades o algún *corpus* informativo, cultural o científico reales, generalmente una película documental. *Véase* **documental.**

■ **película operística** (1) Versión cinematográfica de una ópera. Aunque se han llevado óperas al cine, la práctica ha sido satisfactoria en muy pocas ocasiones, quizá debido a que la fidelidad de sonido, hasta muy recientemente, no ha ido acorde con el desarrollo de la dimensión visual de la película, y la textura, tono y versatilidad del canto operístico no han sido suficientemente transmitidos. Además, puede que la convención de que los personajes canten en vez de hablar en una situación dramática haya parecido teatral e irreal en la realidad física de la imagen fílmica. En la época del cine mudo, los argumentos de las óperas se utilizaban como base para largometrajes, pero, para la verdadera ópera cinematográfica, era necesario el sonido. Se llevaron al cine varias óperas clásicas con famosos cantantes en Italia tras la Segunda Guerra Mundial, pero estas representaciones eran poco más que óperas con una puesta en escena teatral filmadas. No obstante, unas pocas producciones cinematográficas han conseguido transmitir la ópera de manera emocionantemente visual, lo que ha tendido un puente entre las dos artes: entre ellas, destacan *Los cuentos de Hoffman* (*The Tales of Hoffman,* 1951), dirigida por Michael Powell y Emeric Pressburger, y *La flauta mágica* (*Trollflöjten,* 1975), dirigida por Ingmar Bergman. (2) Película a la que se le atribuyen determinadas características asimiladas al género musical operístico, entre ellas un cierto sentido de la exageración que pretende ser al mismo tiempo elegante y sublime.

■ **película original** Película procesada utilizada en primer lugar en la cámara para filmar la producción. El montaje definitivo se lleva a cabo en el negativo original, que se ajusta siguiendo el copión montado definitivo y se positiva junto con la versión óptica de la banda de sonido máster en la copia estándar. Aunque pueden hacerse algunos ajustes finales en el color o la iluminación al positivar la copia estándar, el original representa la mejor calidad de imagen, ya que cada generación posterior adolece de cierta degradación. Para películas que requieren una distribución masiva, se realizan unos máster positivos de alta calidad a partir del negativo original, los cuales son la fuente de los contratipos que se utilizan para hacer las copias de distribución. Aunque la película reversible original se convierte, ella misma, en el positivo, a veces se habla erróneamente de esta película como de un «negativo original», en lugar de, como sería lo correcto, como de un «original». *Véase* **película.**

■ **película ortocromática** Película de blanco y negro sensible tanto a las áreas verdes como a las azules del espectro de color, pero insensible al área roja. Los colores verdes y azules se fotografían en diversas tonalidades de gris, pero los rojos aparecen como negro. La película ortocromática se utilizó normalmente durante el periodo del cine mudo. Debido a la insensibilidad al área roja de esta película, la imagen todavía tenía tendencia a mostrarse muy contrastada, y su cualidad se ha descrito con frecuencia como «de hollín y cal». Debido a esta limitación, se tenía que usar una gran cantidad de maquillaje en los intérpretes para neutralizar el tono rojo de la piel caucásica, y se prefería rodar en estudio, donde esta área del color podía ser eliminada de las luces artificiales y de los decorados, a rodar al aire libre. La película ortocromática se considera «película rápida» en el sentido de que su emulsión es extremadamente sensible a la luz. Debido a su velocidad, se podía rodar con esta película con el diafragma de la cámara muy cerrado cuando había suficiente iluminación de estudio, permitiendo que la imagen se filmara con «foco en profundidad», con tanto el fondo como el primer término muy definidos. Esta cualidad se perdió cuando la película virgen pancromática se hizo popular en 1926. La nueva película virgen era sensible a todas las partes del espectro de color y, por ello, la imagen era mucho más natural, pero, debido a que la película virgen era más lenta y el diafragma tenía que abrirse más, la extraordinaria profundidad de campo conseguida por directores del cine mudo como Stroheim se perdió hasta que Orson Welles, con su director de fotografía Gregg Toland,

fue capaz de devolver esta técnica al cine con *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941). *Véase* **foco en profundidad** *y* **película pancromática.**

■ **película pancromática** Película de blanco y negro sensible a todos los colores del espectro, reproduciéndolos en diversas tonalidades de gris. La película ortocromática es sensible al azul y al verde pero no al rojo, lo que explica la apariencia «de hollín y cal» de alto contraste de muchas películas mudas. Aunque Eastman Kodak había fabricado primero una película virgen pancromática en 1913 para la filmación en color, y la película se utilizó posteriormente en ocasiones para películas en blanco y negro, las dificultades técnicas y la falta de familiaridad impidieron su adopción hasta que Robert Flaherty utilizó esa película virgen para su película de 1916 *Moana*, haciendo evidente sus tonalidades más sutiles y su mayor capacidad para reproducir unos colores de carne más realistas. La película pancromática se convirtió en el elemento fundamental de las películas en blanco y negro, pero, debido a que era menos sensible a la luz, el diafragma tenía que abrirse más y se perdió la profundidad de campo. El foco en profundidad que habían conseguido directores de cine mudo como Stroheim no volvió a verse en pantalla hasta 1941, con la aparición de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, fotografiada por Gregg Toland. Esta profundidad de campo fue posible por la sensibilidad mejorada de la emulsión de la película pancromática y la mayor intensidad de la iluminación. *Véase* **foco en profundidad** *y* **película ortocromática.**

■ **película para la televisión** *Véase* **telefilme.**

■ **película principal** Película más importante y publicitada de un programa doble, llamada película de serie A. La exhibición de dos películas fue la práctica general de muchos cines de barrio y de reestreno en los EE.UU. hasta finales de los años cincuenta. Los pases incluían una película principal y, con frecuencia, una película de serie B. *Véase* **programa doble.**

■ **película promocional** Cualquier película de no ficción realizada para promocionar o hacer público un determinado negocio, industria o causa.

■ **película quemada** Película sobreexpuesta.

■ **película rápida** Película virgen extremadamente sensible a la luz. Este tipo de película se utiliza cuando la luz es limitada (por ejemplo, cuando se ruedan documentales con iluminación natural). Las imágenes producidas con este tipo de película tienden a mostrar más grano que las producidas con película virgen más lenta, pero algunas nuevas películas vírgenes rápidas, fabricadas por Kodak en los EE.UU. y por Fuji en Japón, producen notables reproducciones con mínimo grano incluso cuando se rueda con luz limitada.

■ **película reversible** (1) Película virgen que, tras su exposición en la cámara, se procesa para formar una imagen positiva sobre el soporte original, eliminando así la etapa de copiar el positivo a partir del negativo. La película reversible primero se revela para formar una imagen negativa, pero la plata metálica que forma la imagen se somete a un blanqueador y se elimina mediante lavado. Los haluros de plata no expuestos restantes se exponen después a la luz o se tratan químicamente de tal forma que puedan ser revelados para convertirse en planta metálica, formando una imagen positiva; los haluros quedan revelados con una mayor profundidad en el área en la que inicialmente habían quedado menos revelados y con menos profundidad donde habían quedado más revelados, formando así una imagen opuesta a la imagen negativa formada originalmente. En el caso de la película reversible en color tricapa, la película se reexpone a la luz o se trata químicamente tras haber sido revelada la imagen negativa en blanco y negro en cada una de las capas; después, un segundo revelado transforma los haluros nuevamente expuestos en una imagen y convierte el tinte de cada una de las capas en un color complementario a uno de los colores primarios. Los haluros de plata de ambos revelados se someten a un blanqueador y se disuelven, dejando únicamente la imagen positiva en color, que es el resultado de la combinación de los tintes complementarios. La película reversible también produce una imagen de alta calidad y disminuye la visibilidad de las abrasiones y la suciedad. Actualmente se está utilizando profesionalmente película reversible de 16 mm, aunque la necesidad de hacer copias duplicadas para proteger el original disminuye la ventaja del grano fino que una película reversible de una sola generación tiene sobre el proceso negativo-positivo. La película reversible también tiene menos latitud de exposición en el revelado y tiende a crear más contraste en la imagen. Pero, debido a la eliminación de la etapa del positivado, la película reversible resulta relativamente barata de utilizar y, al poderse montar y proyectar la película original, también es más fácil y sencillo trabajar con ella que con película estándar. Por estas razones, la película reversible se utiliza con más frecuencia para cámaras de anchos de película inferiores en la realización cinematográfica no comercial. (2) Película de copiado que tiene la capacidad de producir un positivo a partir de un

positivo o un negativo a partir de otro negativo a través de un procesado reversible. *Véase* **película.**

■ **película romántica** Filme en el que todo el énfasis se pone en la relación amorosa que une a un hombre y a una mujer, a expensas de otros elementos de la historia. La relación es presentada de una forma emocional, sentimental y, en general, positiva, que glorifica los sentimientos que cada uno de los dos personajes siente hacia el otro y proclama al amor como gracia salvadora de la existencia humana, aunque el entorno o las circunstancias los lleven en última instancia al sacrificio o a la infelicidad. Desde su nacimiento, el cine ha ofrecido a su público el escape a un mundo de fantasía, y las películas románticas han constituido artículos de primera necesidad para llenar el vacío de las vidas de los espectadores. Entre ellas, se encuentran largometrajes tan destacables como *La marcha nupcial* (*The Wedding March*, 1928), de Erich von Stroheim, que incluía buenas dosis de sátira social, la atrevida *El caíd* (*The Sheik*, 1921), dirigida por George Melford y protagonizada por Rodolfo Valentino y Agnes Ayres, la popular *El séptimo cielo* (*Seventh Heaven*, 1927), de Frank Borzage, *Margarita Gautier* (*Camille*, 1936), dirigida por George Cukor y protagonizada por Greta Garbo y Robert Taylor, *La colina del adiós* (*Love Is a Many Splendored Thing*, 1955), de Henry King, el éxito internacional de Claude Lelouch *Un hombre y una mujer* (*Un Homme et une femme*) y la popular pero manida *Love Story (Historia de amor)* (*Love Story*, 1970), de Arthur Hiller.

película romántica, galán romántico *El caíd* (1921), dirigida por George Melford, está protagonizada por Rodolfo Valentino, el amante más famoso de la historia del cine.

■ **película sensacionalista** Filme que explota un tema para obtener provecho comercial de él, complaciendo la curiosidad y el morbo del público. Estas películas pueden aprovecharse de hechos violentos de la actualidad (como el suicidio en masa de Guyana), o personalidades famosas, de manera ligeramente velada (como Jackie Kennedy y Onassis), pero el término describe con mayor frecuencia películas especialmente violentas y de una sexualidad basta.

■ **película simple de 8 mm** Película de un ancho de 8 mm que se utilizaba en la cámara y se procesaba como una sola tira en lugar de la «película doble de 8 mm», que se filmaba y se procesaba en forma de dos hileras en una película única de 16 mm de anchura. *Véase* **película doble de 8 mm, película de 8 mm** *y* **película de Súper 8.**

■ **película sin cámara** Tipo de filme de corto metraje en el que se plasman formas abstractas o figurativas directamente sobre la emulsión, pintando, dibujando o grabando al agua fuerte, en lugar de mediante la filmación normal. Len Lye hizo la influyente película abstracta *Color Box* (*Caja de pinturas*, 1935) pintando sobre la película virgen y llamó a este tipo de obras «películas directas». Norman Mclaren, que fue influido por Lye, pintó formas lineales más reconocibles sobre película en obras como *Blinkety Blank* (*Blanco intermitente*, 1995). *Véase* **película abstracta** *y* **película directa.**

■ **película sonora** Cualquier producción cinematográfica con sonido sincronizado, sea óptico, magnético o digital. Algunas de las primeras películas sonoras empleaban un sistema de sonido en disco. *Véase* **sonido.**

■ **película subestándar** Antiguo término para referirse a película de anchos inferiores, es decir, de 8 mm, de Súper 8 y de 16 mm.

■ **película sustantiva** Película en la que los copuladores, es decir, las sustancias químicas que producen los tintes de color, están ya en la emulsión, a diferencia de lo que ocurre en la película no sustantiva, para la cual los copuladores se encuentran en la solución de revelado. La Eastman Color, por ejemplo, es una película sustantiva.

■ **película verde, copia verde** Película procesada recientemente que es difícil de utilizar en el proyector debido a que no se ha endurecido o secado por completo. Una cera especial hace que la película se mueva mejor a través del proyector.

■ **película virgen** Película no expuesta y sin usar. Las películas virgen se distinguen por su ancho (70 mm, 65 mm, 35 mm, 16 mm, Súper 16, 8 mm y Súper 8), su tipo (negativo, positivo, de color, de blanco y negro) y su índice de exposición (velocidad de película y latitud de exposición). Para la filmación profesional, la película virgen también se distingue por la partida de emulsión con la que se ha fabricado. *Véase* **película.**

■ **película virgen con banda** Película virgen cinematográfica con una banda magnética para la grabación de sonido. *Véase* **grabación de sonido en sistema simple.**

■ **película virgen lenta** Película menos sensible a la luz, con un número de índice de exposición más bajo. Este tipo de película requiere más exposición o una iluminación considerable, pero es capaz de conseguir imágenes con gran nitidez y riqueza de detalles.

■ **película virgen negativa** Película virgen destinada a captar imágenes negativas.

■ **película virgen para copiado** Cualquier película sobre la que se vaya a hacer un duplicado, bien negativo o bien positivo, de otra película mediante un proceso de copiado. *Véase* **película.**

■ **película virgen para positivado** Película destinada a ser un positivo que se hará a partir de un negativo, bien mediante positivado de contacto, o bien mediante positivado óptico. *Véase* **película.**

■ **película virgen para sonido** Película virgen utilizada fundamentalmente para registrar bandas de sonido.

■ **película-franquicia** Filme que pasa por todos los formatos y ventanas de explotación que tiene a su disposición una única corporación. Originalmente realizado en película, posteriormente se lanza en vídeo, se emite por televisión por cable (en el caso de EE.UU.) y por televisión convencional y se edita en forma novelada; además, se otorgan licencias para diversos acuerdos de comercialización de productos inspirados en él.

■ **películas de acción y aventuras** Este término se aplica sin excesivo rigor a distintos tipos de películas, y fue muy utilizado por los estudios de Hollywood para promocionar cualquier producto, desde filmes policiacos hasta películas de capa y espada o de piratas. Estas películas ofrecen al espectador emoción, suspense y evasión, colocando al héroe ante una serie de retos físicos, de peleas y de persecuciones, a veces en situaciones poco habituales y a veces en lugares exóticos. Excelentes ejemplos recientes de este tipo de cine lo constituyen películas de Steven Spielberg como *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981) e *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1989).

■ **películas raciales, *race films*** Expresión empleada en el ámbito anglosajón para referirse a filmes con reparto enteramente afroamericano, realizados específicamente para público afroamericano, que comenzaron a producirse en los últimos tiempos del cine mudo y continuaron hasta finales de los años cuarenta. Muchas de estas películas eran imitaciones de los diversos géneros cinematográficos hollywoodienses –*westerns*, musicales, filmes de gángsteres, de misterio, etc.–, pero frecuentemente tenían escasa calidad. Aunque un gran número de ellas fueron realizadas por cineastas de raza blanca y sus figuras más importantes fueran de piel clara, estas películas resultan significativas al ofrecer al público afroamericano figuras con las que podían identificarse y el sentimiento de poder ver en el cine un mundo semejante al suyo. Una de las películas más remarcables en su género fue *Scar of Shame* (*Cicatriz de vergüenza*, 1926), producida por la Colored Players Film Corporation y dirigida por Frank Peegini, que no era afroamericano. Se trata de una historia que trata el tema de la clase social en el seno de la comunidad negra. Quizá los dos directores afroamericanos más notables y perdurables sean Oscar Micheaux y Spencer Williams, los cuales comenzaron a hacer películas en los tiempos del cine mudo y continuaron en la era del sonoro. Especialmente reseñables resultan *Body and Soul* (*Cuerpo y alma*, 1924), de Micheaux, película sobre la hipocresía religiosa con Paul Robeson interpretando un doble papel en su debut en la pantalla, y *The Blood of Jesus* (*La sangre de Jesús*, 1941), película de inspiración religiosa realizada por Williams. A finales de los años cuarenta, el público afroamericano había perdido el interés por esta clase de películas y su producción cesó. *Véase* ***blaxploitation film.***

■ **penalización por comidas** Cantidad de dinero que se ha de pagar a un actor o a un miembro del equipo de una productora si éste trabaja más allá de cierto número de horas seguidas sin un descanso para comer.

■ ***penthouse head*** Cabeza de un sistema de reproducción para la reproducción de las pistas de sonido magnético estereofónico en un proyector.

Inicialmente, estas unidades se colocaban en la parte superior de los sistemas ópticos de los proyectores, pero posteriormente se incluyeron como parte de las máquinas fabricadas nuevas. La película de 35 mm debe pasar por la cabeza 28 fotogramas antes de que se proyecte la imagen y la película de 70 mm, 24 fotogramas antes debido a la posición de la cabeza en el proyector. La parte del dispositivo *penthouse* que aloja las cabezas múltiples para la reproducción de las diversas pistas (seis para 70 mm y cuatro para 35 mm) se denomina *magnetic head cluster*.

■ ***perambulator*** Plataforma móvil que sostiene la jirafa de micrófono y a su operador. El vehículo con ruedas lo empujan uno o más miembros del equipo de plató.

■ **percha** Aparato de soporte ajustable que se acopla a un emparrillado o a una viga para sujetar un foco. Algunas perchas pueden sujetar dos o tres focos. Un adaptador para perchas permite acoplar una percha de dos o tres cabezas a un tornillo de presión en C, el cual, a su vez, se acopla al tubo de arriba.

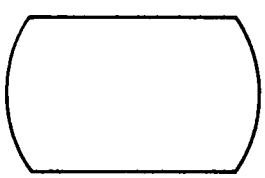
■ **percha aérea** Instrumento que sujeta una luz desde arriba y que permite subir y bajar el foco.

■ **perder la luz** Perder la iluminación natural, de forma que el rodaje en exteriores debe interrumpirse (por ejemplo, cuando el sol se pone o queda oculto por nubes).

■ **pérdida de brillo** (1) Disminución de la iluminación a distancias progresivas desde la fuente de luz. Esta disminución debe medirse y ser tenida en cuenta en la composición de la iluminación de toda escena. Una rápida pérdida de brillo crea sombras bruscas y absolutas que producen un efecto dramático. (2) Disminución de la luz reflejada desde cualquier objeto en distancias progresivas más allá del objeto. Una rápida pérdida de brillo crea sombras bruscas que definen y subrayan los contornos del objeto, mientras que una pérdida de brillo gradual difumina y suaviza los contornos. (3) Disminución de luz desde el centro de una pantalla hacia los bordes.

■ **pérdida de saturación** Disminución del grado de saturación de un color, producida a causa de un defecto de la película virgen, de un procesado inadecuado, de la antigüedad de la película o de la generación de su imagen. A veces los colores sufren una pérdida intencionada de saturación para conseguir en la imagen un efecto determinado. Esta técnica, también llamada prevelado, consiste en la exposición de la película a la luz antes o después de rodar una escena, o en utilizar un divisor de haz en la cámara para añadir una luz veladora a una escena cuando se filma. La pérdida de saturación se consigue también mediante el positivado óptico, una vez revelado y cortado el negativo. Para *La decisión de Sophie* (*Sophie's Choice*, 1982), de Alan J. Pakula, la pérdida de saturación de los colores en las escenas que transcurren en el pasado se consiguió en el laboratorio, mediante un positivado A y del negativo original con un duplicado negativo en blanco y negro. *Véase* **positivado A y B.**

■ **perforación Bell and Howell (BH), perforación del negativo** Perforaciones rectangulares de arrastre mediante rueda dentada con los extremos arqueados que en la actualidad se emplean frecuentemente en los EE.UU. para los negativos de 35 mm y para el duplicado de películas debido a su firme registro. Dado que, con el transcurso del tiempo, las esquinas de este tipo de perforación pueden romperse, en las copias positivas se emplea la perforación estándar de Kodak (KS), más corta y de esquinas curvas. *Véase* **perforación estándar Kodak.**



perforación Bell and Howell

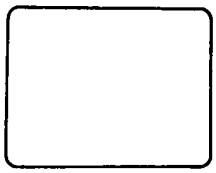
■ **perforación de código** Pequeña perforación en la película que actúa como señal para el director de orquesta cuando la película se está proyectando, durante la grabación de una partitura musical para la película.

■ **perforación de sincronía** (1) Orificio practicado en el *working leader* de un fragmento de película que actúa como marca de sincronía para sincronizar este fragmento con otras tiras de película. (2) Orificio practicado en una banda de sonido, al comienzo o bien más adelante, que actúa como señal audible para sincronizar el sonido con la imagen o con otras bandas de sonido.

■ **perforación estándar Kodak (KS), perforación Kodak, positiva estándar, perforación positiva** Perforación rectangular con esquinas redondeadas en película positiva de 35 y 70 mm. Esta perforación se consideró superior para proyecciones repetidas a la an-

terior perforación Bell and Howell (BH), que tenía propensión a romperse debido a sus esquinas más angulosas y a su menor altura. La estándar Kodak también se encuentra en negativos de 65 mm. *Véase* **perforación Bell and Howell** *y* **perforaciones.**

perforación estándar Kodak



■ **perforación negativa** Perforación de los negativos estándar de 35 mm, que tiene forma rectangular y extremos en arco. Este tipo de perforaciones, llamadas perforaciones BH o perforaciones Bell and Howell, son excelentes para conseguir un registro constante, pero, debido a que sus esquinas, en las que se unen borde y arco, son propensas a romperse tras un tiempo, en las copias positivas se utilizan perforaciones más cortas, de forma rectangular y con esquinas curvadas y a las que se llama perforaciones KS o perforaciones Kodak Standard, debido a que estas copias se han de pasar varias veces. *Véase* **perforación estándar Kodak** *y* **perforaciones.**

■ **perforación positiva** Perforación estándar Kodak (KS) utilizada en película positiva de 35 mm, que es rectangular con esquinas curvadas. Estas perforaciones son más duraderas que las perforaciones negativas, o perforaciones Bell and Howell (BH) utilizadas para película de 35 mm, que, aunque ofrecen un mejor registro, son más propensas a romperse debido a sus esquinas en arco y su menor altura. Las perforaciones estándar Kodak también se utilizan en negativos de 65 mm y en copias de 70. *Véase* **perforación Bell and Howell** *y* **perforaciones.**

■ **perforaciones** Pequeños orificios practicados en uno o en ambos bordes de la película, que, perfectamente duplicados y espaciados, mueven y alinean la película en las cámaras, los proyectores, las máquinas de procesado y las positivadoras mediante los dientes de las ruedas dentadas. Las cuatro perforaciones a cada lado del fotograma, diseñadas por la Edison Company y denominadas en ocasiones perforaciones americanas, se siguen usando actualmente para película de 35 mm. A las perforaciones de película negativa de 35 mm, que tienen forma rectangular y extremos en arco para hacer posible un registro constante, se denominan perforaciones Bell and Howell (BH) o perforaciones negativas. Debido a que las esquinas de estas perforaciones tienden a romperse con el uso repetido, las perforaciones de los positivos, que deben pasarse numerosas veces en un proyector, son ligeramente más altas y rectangulares, con esquinas curvadas. Este tipo de perforaciones de los positivos se denominan perforaciones estándar Kodak (KS) o perforaciones positivas. Debido a que el paso (es decir, la distancia entre perforaciones) es más corto en los negativos que en los positivos, al paso de los negativos se les llama paso corto además de paso negativo, mientras que al de los positivos se le llama paso largo además de paso positivo. El paso más largo del positivo impide que la película resbale cuando pasa conjuntamente con el negativo, en la posición exterior, por las mismas ruedas dentadas que el negativo en el positivado de contacto. Actualmente ciertas cámaras de 35 mm están equipadas para aceptar película con tres perforaciones para cada fotograma, utilizando por ello un 25 por 100 menos de película al rodar, y algunas pueden rodar a 30 fotogramas por segundo, permitiendo una transferencia directa a cinta de vídeo. En los negativos de 65 mm y en las copias positivas de 70, se utilizan cinco perforaciones KS a los lados de cada fotograma, aunque de nuevo el paso es más corto en el negativo. La perforación American CinemaScope (AC) o perforación CinemaScope (CS), una perforación más pequeña con esquinas redondeadas, se utilizó en las copias de CinemaScope para alojar la imagen más grande y cuatro pistas de sonido magnético estereofónico. Todas las películas de 16 mm utilizan una perforación ligeramente rectangular con esquinas curvadas, aunque la película de 16 mm con una banda de sonido tiene perforaciones sólo a lo largo del borde contrario al de la banda de sonido (en ambos casos hay perforaciones individuales en las esquinas de los fotogramas contiguos). Debido a que la película normal de 8 mm se obtenía seccionando por la mitad película de 16 mm con perforaciones en ambos lados, también tenía esas mismas perforaciones en un solo borde. Las perforaciones del Súper 8, que son rectángulos ligeramente verticales con esquinas curvadas, son mucho más pequeñas de las de la película normal de 8 mm, para hacer posible una imagen más grande. *Véase* **película.**

■ **periodo *bumper*** Tiempo entre dos reservas de un estudio cinematográfico que se concede para que la última compañía de producción que lo ha utilizado retire del mismo su equipamiento y sus decorados.

■ **periodo de exhibición** Tiempo por el que una película se ha contratado para su exhibición en una sala.

■ **periscopio** Accesorio óptico que se conecta a la cámara para rodar en ángulos extremadamente bajos, por encima del nivel de los ojos, desde ángulos extraños o en la filmación de maquetas y efectos especiales.

■ **persiana** *Véase* **visera.**

■ **persistencia retiniana** Capacidad del ojo para mantener durante un breve instante en la retina una imagen después de que haya desaparecido, llenando así los huecos entre las sucesivas imágenes y creando una continuidad entre una y otra. Las imágenes cinematográficas consisten en realidad en una serie de fotografías fijas que registran las sucesivas posiciones de un sujeto en movimiento. Debido a que el ojo retiene la imagen de una posición después de que dicha imagen haya desaparecido de la pantalla y hasta que aparece la siguiente, y debido a que un obturador en la cámara tapa el movimiento intermitente entre un fotograma y el siguiente, las imágenes que se suceden parecen ligarse unas con otras, creando una continuidad de movimientos entre una posición del sujeto y la siguiente. Puesto que el ojo retiene una imagen durante aproximadamente un tercio de segundo, y dada la alta intensidad lumínica que brinda un proyector de películas, la persistencia de la visión se consigue con 16 fotogramas por segundo. No obstante, la alternancia entre las imágenes iluminadas y la oscuridad entre los fotogramas causa un desagradable parpadeo, que se reduce al incrementar la velocidad de dichas alternancias. En las películas mudas, esto se conseguía utilizando un obturador rotatorio de tres hojas que tapaba tres veces cada fotograma, produciendo una frecuencia de parpadeo de 48 alternancias por segundo. Cuando, con la adición de la banda de sonido, se necesitaron 24 fotogramas por segundo, se empleó un obturador de dos hojas para alcanzar la misma frecuencia de parpadeo. Aunque la persistencia retiniana se debe en apariencia a los nervios ópticos, el cerebro también interviene en cierto grado, aunque todavía no se sepa muy bien cómo lo hace. *Véase* **fenómeno *phi*** para documentarse sobre otra teoría concerniente a la ilusión de movimiento creada por las imágenes cinematográficas.

■ **personaje** Cualquiera de las personas ficticias que aparecen en una película, incluyendo héroes, heroínas, villanos, papeles de reparto y papeles con o sin diálogo. A diferencia de las novelas, en las que se puede describir a los personajes tanto por fuera como por dentro, el cine normalmente se limita a retratar a un personaje mediante su forma de hablar, su aspecto y sus acciones; al mismo tiempo, los personajes cinematográficos se observan en relación con la realidad física que los rodea. Sin embargo, al modo del punto de vista en la novela, la cámara puede concentrarse en ciertos aspectos de la conducta, en determinados gestos y expresiones faciales; puede mostrar al personaje desde diferentes distancias y ángulos, y, con ayuda del montaje, puede orquestar una serie de perspectivas para crear una figura compleja. Tanto el intérprete como la cámara nos hacen conscientes de los pensamientos, de los sentimientos y de la personalidad más íntima del personaje.

■ **personaje menor** Personaje auxiliar en una película que sólo desempeña un pequeño papel en la acción.

■ **personaje típico** Figura estándar que aparece frecuentemente en ciertas clases de películas; por ejemplo, el mayordomo en los filmes de misterio que giran en torno a un asesinato o el hermano pequeño en las películas románticas adolescentes. El término se refiere al tipo general de personaje y a su situación, dejando un margen considerable para la interpretación; los personajes típicos no tienen por qué convertirse en estereotipos. *Véase* **estereotipo.**

■ **personaje tipo** Personaje con cualidades específicas y bien definidas que aparece frecuentemente en el cine, aunque con diferentes nombres e interpretado por distintos actores: por ejemplo, el maniaco homicida, el reservado mayordomo inglés, el padre inmigrante de buen corazón y fuerte acento europeo, la joven que aspira a convertirse en bailarina y dedicar su vida al arte. Un buen intérprete puede insuflar aire nuevo a uno de estos personajes.

■ **perspectiva** En el ámbito cinematográfico, el término designa específicamente el modo en que los objetos aparecen en la distancia y las relaciones espaciales que establecen en la superficie plana de la pantalla. Dado que la realidad tridimensional queda reducida a una imagen plana en la pantalla, el cineasta debe atender a la perspectiva con el fin de crear una ilusión de profundidad y evitar distorsiones provocadas por el objetivo y por la bidimensionalidad de la imagen (salvo que se desee contar con tales distorsiones para producir un efecto determinado). La profundidad de la escena y la relación espacial de los objetos resultan básicamente de la distancia de la cámara respecto de la escena y del tipo de objetivo empleado. Cuando contemplamos un espacio real, los objetos disminuyen de tamaño a medida que se alejan en la dis-

tancia, y nuestra mente realiza algunas correcciones, de modo que las diferencias entre objetos situados en diversos planos no parezcan demasiado grandes a simple vista. Un «objetivo normal» (con una distancia focal de 50 mm para película de 35 mm) ofrece una imagen que se aproxima a lo que el ojo vería, distorsionando muy ligeramente la perspectiva. Sin embargo, los objetivos de gran angular tienden a distorsionar la perspectiva alargando la imagen (los objetos centrados en la parte frontal parecen más grandes y amenazadores, mientras que los objetos de los lados parecen estirados) y enfatizando la profundidad de foco (los objetos distantes permanecen enfocados pero parecen más pequeños y, por lo tanto, más lejanos). Los objetivos de distancia focal larga, por otra parte, reducen la profundidad de campo, haciendo que los objetos distantes parezcan más grandes y, por lo tanto, más cercanos, y empujando a los objetos hacia el fondo. Si se desea obtener la mayor amplitud de visión que proporciona el gran angular o el poder para aumentar objetos distantes que brinda el objetivo de distancia focal larga, entonces debe jugarse con el ángulo de cámara, la posición, el movimiento, la composición, la iluminación y el color para reducir la distorsión. Por otro lado, uno puede emplear la distorsión de la perspectiva para conseguir un efecto, como ralentizar el movimiento de los personajes empleando un objetivo de distancia focal larga o acelerarlo mediante el uso del gran angular. La cámara en movimiento puede crear una sensación de profundidad moviéndose entre los personajes y los objetos de una escena, o cambiando constantemente de perspectiva, esto es, alterando el tamaño de los objetos y sus relaciones espaciales. *Véase* **perspectiva forzada** *y* **profundidad.**

■ **perspectiva aérea, perspectiva atmosférica** Forma en que los sujetos progresivamente distantes de una imagen se hacen más pequeños y menos nítidos.

■ **perspectiva forzada** Ilusión de profundidad y distancia creada artificialmente en decorados construidos en áreas limitadas o en decorados en miniatura. Por ejemplo, las estructuras de la parte posterior son anormalmente pequeñas para que parezcan estar a gran distancia.

■ **perspectiva lineal** Perspectiva en profundidad de una escena por la cual el espacio parece retroceder en profundidad hacia el fondo con las diversas líneas convergiendo en un único punto. El principio es el mismo que el de la pintura renacentista del *Quattrocento*, que desarrolló este tipo de perspectiva en el arte. Las *road movies* y las películas de persecuciones tienden a mostrar predilección por un plano general desde arriba que muestra el movimiento a lo largo de la pantalla, pero las películas de ciencia ficción tienden a decantarse por la perspectiva lineal, normalmente desde la ventanilla frontal de la nave espacial, pera enfatizar el movimiento hacia el interior del espacio infinito. (Véase, por ejemplo, cualquiera de las películas de la saga de *Star Trek* [1979-2002].)

■ **perspectiva sonora** Sensación de distancia apropiada entre el sonido que escucha el público y su origen en la imagen: un sonido debe dar la impresión de que procede de la fuente dentro del plano de profundidad de la imagen.

■ ***PG-rated*** En EE.UU., alificación para una película por la que se aconseja tutela parental debido a que cierto material puede no ser apropiado para niños. Ésta es una de las diversas calificaciones concebidas por la Motion Picture Association of America en los años sesenta para sustituir al antiguo Motion Picture Code. *Véase* **Motion Picture Production Code** *y* **Movie Rating System.**

■ **PG13** En EE.UU., calificación para una película por la que se aconseja tutela parental para niños menores de trece años. Esta calificación la añadió al código la Motion Picture Association of America para advertir a los padres acerca de películas que podían estar relativamente exentas de sexo explícito, pero que podían contener violencia explícita. *Véase* **Motion Picture Production Code** *y* **Movie Rating System.**

■ **Phonofilm** Pionero sistema de sonido óptico inventado por Lee de Forest. El sistema fue sometido a prueba en 1922 y empleado por De Forest en más de un millar de cortometrajes, exhibidos en un gran número de salas hasta 1927. Aunque el Phonofilm se parecía mucho al sistema óptico que finalmente se emplearía en la industria cinematográfica –y en el que sin duda influyó–, De Forest fue incapaz de convencer a los estudios para que adoptaran su sistema. *Véase* **sonido** y **sonido óptico.**

■ ***photoflood*** Lámpara incandescente de tungsteno a la que se alimenta con un mayor voltaje que el normal de forma que el filamento emita una mayor cantidad de luz, aunque a expensas de la longevidad de la bombilla. Estas bombillas funcionan a una potencia de entre 250 a 1.000 vatios y se utilizan frecuentemente para la filmación en color. *Véase* **iluminación.**

■ **Photophone** Sistema de sonido óptico creado por General Electric y comercializado por RCA en 1928. RCA creó la Radio-Keith-Orpheum Corporation (RKO), una compañía cinematográfica de integración vertical que contaba con estudios de producción, filiales de distribución y salas de exhibición dotadas del equipamiento necesario para emplear el sistema Photophone. El sistema de sonido óptico Movietone, diseñado por General Electric y comercializado por Electric Research Products Incorporated (ERPI), ya había sido contratado por el resto de grandes estudios. *Véase* **Movietone, sonido** *y* **sonido óptico.**

■ ***photoplay*** (1) Expresión en inglés empleada en los tiempos del cine mudo como forma «dignificada» de referirse a las películas *(movies)*. (2) Denominación en inglés para referirse al guion de una película.

■ ***pickup*** En el ámbito anglosajón, plano para una película rodado después de concluir el rodaje. Un plano de este tipo puede ser un inserto que muestre algún lugar u objeto, una nueva toma de algún plano deficientemente fotografiado, o un plano necesario para llenar algún vacío en la trama de una película.

■ ***pickup recorder*** *Dubber* de un estudio de mezcla que se puede detener en cualquier momento y que puede hacerse retroceder de forma que la regrabación de un segmento se realice sin ninguna alteración apreciable respecto a la versión anterior o de modo que puedan añadirse nuevos sonidos. Este proceso se denomina *roll back* y *rock and roll.*

■ ***pick-up shot*** Plano tomado desde el punto en el que ha concluido el plano anterior, con frecuencia debido a algún error que ha detenido el rodaje o porque se necesita más material. A veces se toma el plano en un momento posterior de la producción o después del montaje preliminar.

■ ***picture car*** Automóvil filmado realmente en la película, a diferencia de un *camera car*, que lleva la cámara.

■ ***picture lock, picture freeze*** Estado relativamente acabado de la parte de la imagen de una película cuando se ha terminado el montaje.

■ **pie** (1) Señal que se da a un actor para que comience un parlamento o acción. Esta señal puede ser el final de un parlamento o acción realizados por otro personaje de la escena, una luz guía o una señal del director. (2) Fragmento musical interpretado en la película.

■ ***pin rack*** Hilera de ganchos en los que se cuelgan tiras de película durante el montaje.

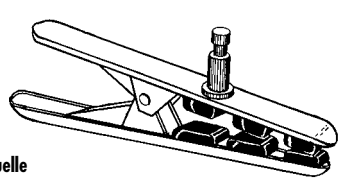
■ **Pinewood Studios** Estudios cinematográficos ubicados en Inglaterra, creados en 1936 y responsables de algunas de las películas más relevantes producidas en ese país. La Rank Organization realizó en ellos un gran número de filmes durante los años cuarenta y cincuenta, incluyendo *Grandes esperanzas* (*Great Expectations*, 1946), de David Lean, y *Las zapatillas rojas* (*The Red Shoes*, 1948), de Michael Powell y Emeric Pressburger. Desde 1960, los estudios se han alquilado para la realización de películas independientes y para producciones televisivas.

■ ***pinhole*** Pequeña mancha en la imagen revelada de una película producida por algún error en los productos químicos y un rellenado insuficiente durante el procesado.

■ **pintura de máscara** Pintura de un fondo que se combina con acción real, un decorado real, o miniaturas animadas para crear una imagen compuesta. La pintura puede hacerse en parte en una lámina de cristal, con la cámara filmando a través del área transparente la escena real que hay detrás; en parte de una placa montada sobre un caballete, con el área de la acción ennegrecida, o puede filmarse y proyectarse a partir de una diapositiva para efectuar una proyección frontal o trasera. Actualmente este tipo de fondos también se crean digitalmente en un ordenador y se unen mediante composición con la imagen de la acción real. Las pinturas de máscara electrónicas permiten al artista de máscaras la flexibilidad de probar varios fondos antes de seleccionar la mejor versión. *Véase* **efectos digitales, máscara** (5) y (6)**, plano de máscara pintada, proyección frontal** *y* **retroproyección.**

■ **pinza de contacto** *Véase* **pinza de muelle.**

■ **pinza de muelle** Abrazadera para sujetar luces a cualquier pasarela o parte de un decorado. También llamada pinza de contacto y abrazadera de alzas.



pinza de muelle

■ **pinza para muebles** Pequeño aparato, disponible en varios tamaños, que se sujeta a ambos lados de una superficie y que sostiene un foco pequeño.

■ **pirotécnico** Persona, en una producción cinematográfica, responsable de los efectos pirotécnicos. *Véase* **efectos especiales pirotécnicos** *y* **efectos mecánicos.**

■ **pista** Banda de sonido en película o cinta.

■ **pista central** Emplazamiento de la pista de sonido en medio de la película magnética, con una hilera de perforaciones a cada uno de sus lados. La película con una sola hilera de perforaciones en un lado y con la banda de sonido en el otro es la preferida para la grabación magnética en los EE.UU.

■ **pista de centrado** (1) Pista de sonido sin diálogos ni ninguna otra clase de registro sonoro en la que sólo aparece un ruido de fondo, evitando un silencio poco natural. (2) Película de prueba, empleada en un proyector, gracias a la cual puede ajustarse la posición de la estrecha apertura por la que pasa la luz de la lámpara excitadora hacia la pista de sonido.

■ **pista de diálogo** Pista de sonido en la que sólo está grabado el diálogo de los personajes. A veces se necesita más de una pista de diálogo para la mezcla de sonido final. Normalmente la música y los efectos de sonido se graban en pistas distintas. Esta separación del sonido permite un mayor control en la grabación y una mejor corrección e integración de los diversos elementos en el proceso de mezcla.

■ **pista de producción** Pista de sonido grabada durante el rodaje de una película.

■ **pista de referencia** Pista de sonido registrada en una localización que no está destinada a ser incluida en la mezcla final, sino que sirve para indicar el punto concreto en que se decía un diálogo específico, con vista a las posteriores labores de doblaje y de montaje.

■ **pista de sincronía** Pista individual en la cinta de sonido que graba la señal de impulsos enviada desde la cámara para controlar la velocidad de la grabadora cuando el sonido se transfiere a película, de forma que el sonido y la imagen estarán en sincronización constante.

■ **pista de sonido** (1) Estrecha banda ubicada en la película junto a la imagen y en la que se registra el sonido. Las copias de exhibición pueden emplear pistas ópticas de densidad variable o de área variable, que son leídas y convertidas en sonido cuando la pista circula en el proyector entre una lámpara y una célula fotoeléctrica, aunque hoy día se utilizan más las pistas de área variable, al ser más sencillas de copiar en los procesos para película de color. La pista óptica de la película de 35 mm está alojada en las perforaciones del lado de la imagen que en pantalla aparece a la izquierda. Algunas copias distribuidas en países no estadounidenses disponen de dos pistas, una para la música y los efectos de sonido y otra para el diálogo doblado en la lengua nativa. A veces se emplea una pista magnética de óxido de carbono para la grabación del sonido. En la película de 70 mm, se emplean seis pistas magnéticas para el sonido estereofónico, dos en cada una de las bandas anchas situadas entre las perforaciones y el extremo de la película y una en las bandas más estrechas que se alojan entre las perforaciones y los extremos de la imagen. Para el sonido estereofónico en película de 35 mm con perforaciones más pequeñas de lo habitual, hubo una época en la que se disponían cuatro pistas magnéticas, dos en la parte externa de las perforaciones y dos en la parte interna, mientras que en la película de 35 mm con perforaciones de tamaño estándar se empleaban a veces tres pistas magnéticas, una central con otra más estrecha a cada uno de sus lados, alojadas en el lugar donde normalmente se ubica la pista óptica. hoy día, lo más corriente es colocar dos bandas ópticas con cuatro pistas en las copias de 35 mm para obtener sonido estereofónico. A la película con cuatro pistas magnéticas y una pista óptica colocada en su posición habitual se le dio el nombre de copia «magóptica» o magnético-óptica. En la actualidad, las películas disponen también de pistas de sonido digitales: el sistema Dolby SR-D coloca el código digital entre las perforaciones, el Digital Theater System (DTS) lo aloja en un disco y el Sony Dynamic Digital Sound (SDDS) imprime el código en un canal colocado en el extremo de la película y en un canal que actúa como copia de seguridad en la otra parte. Mientras que los dos primeros sistemas emplean seis pistas, tres para la pantalla, dos para el sonido envolvente en los dos lados del cine y uno para el *subwoofer*, el sistema SDDS dispone de dos pistas adicionales para el sonido procedente de la pantalla. (2) Cualquier película empleada fundamentalmente para alojar en ella una pista de sonido, sea óptica, magnética o digital. La cinta magnética sigue siendo muy utilizada para la grabación, pero el sonido se transfiere

a una banda magnética en película para el montaje. La mezcla final se convierte en una sola banda óptica sobre una película, desde la cual se transfiere junto con la imagen a una copia compuesta, a menos de que se requiera sonido estereofónico, para lo que se emplean dos canales para cuatro pistas. La grabación en cinta digital durante el rodaje está ganando en popularidad, transfiriendo el sonido a un sistema informático para la mezcla y luego codificándose ópticamente en la copia compuesta (no obstante, existe un sistema en el que las pistas de sonido digital se reproducen a partir de un disco). *Véase* **grabación magnética, sonido digital** *y* **sonido óptico.**

■ **pista de sonido bilateral** Pista óptica de sonido de área variable de la película, en la cual las modulaciones del sonido se forman simétricamente a ambos lados de su eje longitudinal. En las pistas bilaterales dobles, se forman dos diseños de este tipo con lados simétricos. *Véase* **banda de sonido de área variable.**

■ **pista de sonido óptico, pista óptica** (1) Banda de sonido fotografiada definitiva que se ha hecho a partir de la banda magnética máster y está lista para ser combinada con la imagen en la copia estándar. (2) Banda de sonido filmada que aparece en una tira estrecha junto a la imagen en la película. El área o la densidad de la luz filmada es explorada por la luz de una bombilla del proyector y la intensidad cambiante de la luz hace que una célula fotoeléctrica produzca diversos impulsos eléctricos que se convierten en el sonido original y se amplifican. Actualmente se utilizan dos canales para un sistema de reproducción estéreo de cuatro pistas. (3) Cualquier pista de sonido que aparece en una película y que está grabada ópticamente, bien para sonido analógico o bien para sonido digital. *Véase* **proyector** *y* **sonido óptico.**

■ **pista de *timing*** Ritmo de metrónomo creado digitalmente mediante la perforación de puntos equidistantes en la banda de sonido. Sirve para guiar (1) al director de una orquesta, indicándole cuándo debe comenzar y marcándole un *tempo* durante la grabación de la música, efectuada después de haber rodado y montado la película (el director de orquesta solamente, o bien tanto él como los músicos, siguen el ritmo por medio de auriculares); (2) al compositor encargado de escribir la partitura para una película que ya se ha rodado y montado, o (3) al montador de animación que debe crear el ritmo y el *tempo* apropiados para una secuencia de acción.

■ **pista estereofónica de área variable** Pista única óptica de área variable sobre película que es capaz de enviar sonido a altavoces individuales logrando un efecto estereofónico. MGM y Paramount coquetearon con dicho sistema, llamado «Perspecta Sound», en los años cincuenta. El sonido Dolby estereofónico actual utiliza dos bandas ópticas con cuatro pistas diferentes sobre película de 35 mm para obtener sonido estereofónico y envolvente. *Véase* **sonido estereofónico.**

■ **pista lateral** Pista de sonido en película magnética con una sola hilera de perforaciones. La pista está situada cerca del borde contrario al de las perforaciones. En EE.UU. se prefiere las pistas laterales a las pistas centrales, en las que la banda de sonido discurre por la zona central de la película y en cada borde de la misma hay una hilera de perforaciones.

■ **pista llena** Pista de sonido que está completamente llena.

■ **pista magnética** Cualquier longitud de película utilizada para grabar y reproducir sonido magnético: (1) pista magnética que recorre el borde de ciertas películas de 16 mm para la captación simultánea de sonido e imagen, (2) pistas magnéticas en copias para sonido estereofónico, (3) pista o pistas de una película magnética utilizadas únicamente para el sonido y (4) todo el ancho de una película magnética de 35 mm o el ancho entre las perforaciones de este tipo de película revestido con óxido férrico para la grabación de sonido. *Véase* **grabación magnética.**

■ **pista no modulada** Pista de sonido sin ninguna señal de audio que se utiliza para llenar los vacíos entre sonidos en una banda de sonido sincronizada.

■ **pista simple, película de pista simple** Película con una sola banda magnética para la grabación de sonido. Normalmente estas películas tienen una segunda banda de óxido para compensar la primera y garantizar un movimiento uniforme. *Véase* **banda de compensación** *y* **triple pista.**

■ **pistola de cápsulas** Pistola de aire comprimido que dispara un proyectil o una serie de proyectiles con el fin de hacer estallar objetos o cristal. Dicha pistola dispara cápsulas que, al impactar en su objetivo, estallan, diseminando su contenido sobre una zona concreta. Estas cápsulas pueden esparcir arenilla para simular el efecto del polvo que levanta el impacto de una bala contra una roca, o pulverizar algún tipo de tinte para aparentar el efecto de la salpicadura de la sangre.

■ ***pitch*** En el contexto cinematográfico americano, presentación de la idea o concepto básico para una película a uno o más representantes de una productora cinematográfica o de alguna otra fuente de financiación necesaria para su realización. Esta presentación, normalmente de carácter verbal, breve y apasionada, es un intento de vender la idea para que pueda entrar en la fase de desarrollo. La presentación se hace en un *pitch meeting*. *El juego de Hollywood* (*The Player*, 1992), de Robert Altman, una sátira sobre la producción cinematográfica en Hollywood, ofrece un acerbo retrato de cómo se hacen los *pitches* en la industria estadounidense.

■ ***pitch meeting*** *Véase* ***pitch.***

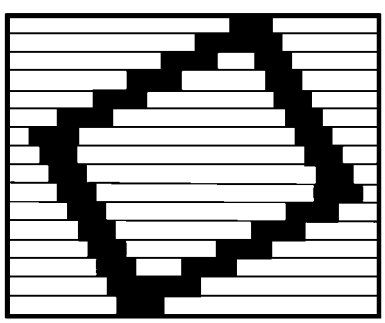
■ ***pitching lens*** Objetivo especial, colocado en el extremo de un tubo de transmisión óptica, que, mediante control remoto, puede realizar una panorámica vertical de 180 grados y girar 360 grados manteniendo la imagen correctamente situada en el fotograma. Este objetivo tiene una profundidad de campo impresionante y es excelente para filmar miniaturas, para conseguir una amplia variedad de distintos ángulos y posiciones y también para acercarse extremadamente a cualquier modelo.

■ **pitido de sincronía** (1) Ruido producido por un tono pregrabado de 1.000 hercios en un fragmento de cinta magnética de 6,35 mm con un respaldo adhesivo que se une a la cola *leader* de una banda de sonido magnética. El ruido se corresponde con varios fotogramas marcados en el copión montado de imagen y se utiliza para la sincronización del sonido y la imagen. Estos ruidos también se utilizan para sincronizar las diversas bandas de sonido durante la mezcla. En una banda de sonido óptica, el pitido crea una señal para la sincronización con la película original montada cuando se hace la copia estándar. (2) Ruido al comienzo de una cinta de sonido, utilizado en conjunción con varios fotogramas velados al comienzo de la película de imagen para comenzar la sincronización durante el montaje. El sonido en sí lo produce una señal enviada desde la cámara a través de un cable o por radio en el mismo instante en que una luz en la cámara vela los fotogramas cuando la película comienza a moverse. A este proceso se le denomina claqueta automática. *Véase* **claqueta, montaje** *y* **sincronización.** (3) Breve señal sonora insertada en una película o en cinta de vídeo para indicar a un intérprete dónde debe insertar el diálogo adicional. Sirve también como punto de referencia para la persona encargada de la adición o de la sincronización del sonido.

■ **pixel** Abreviatura de *picture element*, el término se refiere a los puntos más pequeños que componen la imagen de una pantalla de vídeo. Cuanto mayor sea la cantidad de píxeles, más elevado será el nivel de resolución de la imagen. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **pixelación** Tipo de animación, generalmente con personas como sujetos, que realiza movimientos rápidos y espasmódicos para producir un efecto de dibujos animados (en inglés el término *pixilated*, que significa cómicamente «excéntrico», es una versión compuesta de *titillated pixy* o «duendecillo agitado»). Esta técnica se realiza mediante (1) filmación fotograma a fotograma, en la que los movimientos de los personajes se colocan en posturas como las de las marionetas y se filman fotograma a fotograma o (2) montaje, seleccionando fotogramas individuales de una secuencia de acción filmada normalmente y pasándolos juntos como una serie de saltos de imagen. Una conocida obra de corto metraje que utiliza el primer método de pixelación es *Neighbours* (*Vecinos*, 1952), de Norman McLaren. La segunda técnica se usa a veces para producir un efecto cómico (por ejemplo, en *Tom Jones* [1963], de Tony Richardson).

■ **pixelado** Líneas y bordes irregulares que aparecen en las formas menos avanzadas de los gráficos por ordenador. Este efecto indeseable se produce cuando la resolución es insuficiente para mostrar los detalles de la imagen y el filtrado electrónico resulta inadecuado. Dicho efecto se conoce igualmente con el vernáculo nombre de «escalonado». El término «antipixelado» se emplea en relación con los diferentes medios existentes para eliminar este efecto. *Véase* **animación por ordenador.**



pixelado

■ **pizarra** Parte de la claqueta en la que se marca información como número de producción, direc-

tor, director de fotografía, fecha y los números de escena y toma para identificar cada fragmento de película con vistas al montaje. La pizarra se filma al comienzo de cada toma mientras el ayudante de cámara anuncia la escena y la toma y hace entrechocar un par de listones unidos por una bisagra que hay en el extremo superior de la pizarra, permitiendo posteriormente al montador sincronizar la imagen y el sonido haciendo coincidir el fotograma en el que los listones se unen con el primer ruido en la banda de sonido. Actualmente también se utiliza un dispositivo electrónico para esta sincronización. *Véase* **claqueta.**

■ **placa** (1) Fotografía fija con un soporte de cristal. *Véase* **placa de fondo.** (2) Cualquier plano de fondo para una imagen compuesta que puede incluir acción real o no. (3) Plano utilizado en la realización de una imagen compuesta. *Véase* **efectos especiales.**

■ **placa de abertura** Placa de la cámara, el proyector o la copiadora en la que una abertura controla, respectivamente, la imagen captada, la proyectada o la expuesta. Las placas de abertura se pueden cambiar para ajustarse a diferentes relaciones de aspecto.

■ **placa de fondo** Lámina o película con una foto-fija o un dibujo de un decorado que se utiliza como fondo en una proyección frontal o en una retroproyección. El término también se emplea en referencia a la película que constituye la fuente del fondo móvil utilizado en estos procedimientos. *Véase* **placa de truca, proyección frontal** *y* **retroproyección.**

■ **placa de máscara** Especie de caballete colocado delante de una cámara mediante el cual una pintura o fotografía se inserta mediante máscara en el área no expuesta de la película, formando con la imagen del área expuesta una imagen compuesta. El área de la placa que corresponde a la parte ya expuesta de la película se ennegrece. *Véase* **máscara** (5).

■ **placa de pared** Placa de metal con un casquillo que se acopla a una pared o a un bastidor para sujetar un foco y que se presenta en tamaño *baby* o *junior*.

■ **placa de truca** Placa de fondo que contiene una imagen que se proyecta en una pantalla desde detrás y delante de la cual se filma un acción en primer término. *Véase* **placa de fondo** *y* **retroproyección.**

■ **placa pequeña, placa de pared pequeña** Placa metálica con una barra vertical unida a una superficie plana, que sirve como soporte de una fuente de iluminación pequeña.

■ **placas de bala** Placas protectoras ocultas bajo la ropa para proteger a los intérpretes que tienen que sufrir la detonación de un impacto de bala preparado. *Véase* **impacto de bala preparado.**

■ **plan de estrenos** Estrategia de lanzamiento de una película en el mercado estadounidense con vistas a obtener los máximos beneficios en taquilla durante los primeros días de exhibición. El plan puede consistir en realizar un estreno «en plataforma», que consiste en distribuir copias del filme en un pequeño número de salas –normalmente menos de 500– y regiones para despertar el interés antes de proceder a un estreno más amplio; en llevar a cabo un estreno limitado a un número escogido de cines en partes específicas del país, debido a las especiales características del filme, o en saturar el mercado mediante un estreno masivo, a la espera de que la publicidad y el interés del público propicien que la película tenga un impacto inmediato a nivel nacional que lo mantenga en cartel durante muchas semanas. *Véase* **estreno en plataforma, estreno general, estreno limitado** *y* **estreno masivo.**

■ **plan de negocio** Documento que recoge información sobre la viabilidad financiera de la producción y la distribución de una película.

■ **plan de rodaje** Plan para cada día del rodaje, a veces hecho por el jefe de producción, que incluye el orden de los planos individuales, su localización, los actores y el personal de producción que han de participar en ellos y el equipamiento y los elementos de atrezo requeridos. Este plan es necesario para utilizar a todo el personal, el equipamiento técnico y las localizaciones de forma económica, con el fin de que la producción permanezca dentro de los márgenes del presupuesto asignado y del tiempo de rodaje planeado.

■ **plan de rodaje de apoyo** Plan de rodaje que se ha de seguir en caso de que el orden diario de rodaje previsto no pueda cumplirse por motivos como el mal tiempo o la enfermedad de un intérprete.

■ **plan de trabajo para actores** Plan de trabajo para los intérpretes durante el rodaje. Es necesario que todas las escenas con actores y actrices caros, especialmente si se les contrata para trabajar sólo durante parte del plan de rodaje, se rueden lo más juntas que sea posible.

■ **plana** (1) Imagen filmada de bajo contraste. (2) Imagen estándar, no anamórfica, filmada en película (es decir, una imagen no comprimida). *Véase* **lente anamórfica.** (3) En masculino, cualidad original del sonido grabado, especialmente en el copión, antes de cualquier tipo de alteración o mejora.

■ **plana de cuatro** Término utilizado en el trabajo de efectos especiales para designar una película no anamórfica de 35 mm. Las imágenes en este tipo de películas son planas en el sentido de que no están comprimidas y cada fotograma tiene cuatro perforaciones. *Véase* **lente anamórfica** *y* **ocho perforaciones.**

■ **plano** El término a veces se define como (1) funcionamiento ininterrumpido de la cámara que produce la acción continua que vemos en pantalla y (2) acción continua en la pantalla que resulta de lo que parece ser el funcionamiento ininterrumpido de la cámara. Pero, como el fragmento de película resultante del funcionamiento ininterrumpido de la cámara puede montarse antes de aparecer como una acción continua en pantalla o incluso dividirse en dos segmentos por medio de un inserto, lo mejor es utilizar el término «toma» para (1) y reservar el término plano para (2), protegiendo el sentido de continuidad y totalidad que asociamos con él. Un plano puede incluir un cambio de foco o un movimiento de cámara siempre que tanto uno como otro se produzcan en el transcurso de una única toma. Un plano es la pieza de construcción básica de una película, de forma similar al papel que desempeña una palabra en el lenguaje: los planos se montan juntos para formar escenas y las escenas lo hacen a su vez para formar secuencias.

La longitud de los planos oscila desde aquellos que ocupan muy pocos fotogramas, una técnica que crea una impresión de fugacidad o un efecto subliminal y que encontramos a menudo en el cine de vanguardia, hasta aquellos que ocupan 10 minutos, que es la duración de un rollo entero de película en una cámara profesional. Hitchcock trató de que *La soga* (*Rope*, 1948) diera la impresión de haber sido rodada en un solo plano, aunque, de hecho, se filmó en segmentos de 10 minutos, que era la duración máxima de la película cargada en la cámara. No obstante, en la mayoría de las películas comerciales la duración de los planos varía entre los 30 segundos y los 2 minutos, y el número total de planos suele sobrepasar los 300. Cabe discernir una polaridad en la duración predominante de los planos entre, por una parte, los cineastas rusos, especialmente Eisenstein y Pudovkin, refutándose el uno al otro mediante sus técnicas de montaje para crear una totalidad más grande que la suma de las partes, y, por otra, las largas tomas o los planos secuencia basados en lo que André Bazin, en *¿Qué es el cine?*, llama la técnica del «foco en profundidad», empleada por directores como Orson Welles para subrayar la relación de los personajes en los diversos planos de acción encuadrados por la cámara. Entre estos dos extremos, Hollywood estableció su estilo de montaje «invisible», que tendría una influencia duradera en la realización de largometrajes y ponía el énfasis en la función dramática del plano: debía practicarse el montaje de continuidad con *raccord* sobre la acción y cada plano debía tener un papel fundamental en el desarrollo de la narración. La duración predominante de los planos en el transcurso de una película a menudo refuerza la perspectiva del director sobre el tema y crea en ocasiones un ritmo propio que ayuda a transmitir las intenciones de la obra. Por ejemplo, los largos planos meditativos de las películas de Carl Th. Dreyer ayudan a desnudar paulatinamente las fachadas de los personajes, sacando a la luz sus estados psicológicos y emotivos; los planos relativamente prolongados de los cineastas neorrealistas italianos ayudan a indagar en las relaciones de los personajes con su entorno físico, técnica especialmente efectiva en *La terra trema* (1948), de Luchino Visconti, donde los largos y evocadores planos de los campesinos del paisaje siciliano añaden una dimensión espiritual y universal a su drama social, y los planos cortos y rápidos de las primeras películas de Richard Lester, especialmente en *Petulia* (1968), crean un ritmo *staccato* que transmite el mundo fragmentado de sus personajes. *Extraños en el paraíso* (*Strangers than Paradise*, 1984), una película de producción independiente dirigida por Jim Jarmusch, se estructura en una serie de escenas individuales compuestas por un solo plano de larga duración que contribuye a lo que Pauline Kael denomina el «espacio muerto» del mundo de los personajes, mientras que la más reciente *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994), de Oliver Stone, contiene una vertiginosa variedad y combinación de planos para transmitir el mundo manejado y percibido por los violentos y manipuladores medios de comunicación.

Se suele considerar que D. W. Griffith fue quien dio su forma actual al lenguaje cinematográfico, al componer cada escena con una serie de planos tomados desde diferentes perspectivas. Griffith no fue el primero en emplear esas perspectivas, pero, antes que él, las películas se componían fundamentalmente de «planos de cuerpo entero», con los personajes encuadrados desde un poco por debajo de

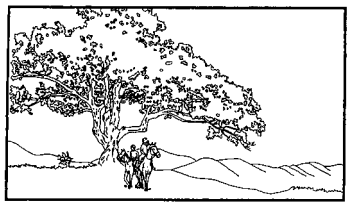
sus pies a un poco por encima de su cabeza, más o menos como aparecerían en un escenario teatral, variando las distancias únicamente cuando se quería conseguir un efecto determinado. Griffith fue el primer cineasta que movió la cámara acercándola y alejándola de los personajes, utilizando cada plano por su valor psicológico y emocional y para desarrollar el dramatismo de la escena. También fue el primero que hizo que series de planos interactuaran mutuamente para crear y manipular el *tempo* y para incidir en el impacto total de la escena. Y desempeñó un papel relevante en conseguir que los movimientos de cámara, con las panorámicas y los planos de *travelling,* pasaran a formar parte del arsenal técnico del director de cine.

Los planos se suelen clasificar en función de 1) la distancia aparente desde la cámara al sujeto, 2) el ángulo en que la cámara visualiza al sujeto, 3) el movimiento de la cámara durante el plano y 4) el número de personajes encuadrados por la cámara. En los albores del cine, cuando las cámaras disponían de un solo objetivo que estaba fijo a ellas, el único factor que incidía en la distancia era el espacio real que había entre la cámara y el sujeto, pero, en la actualidad, el tipo de objetivo utilizado desempeña en este sentido un papel determinante. También es relevante el tamaño relativo del sujeto: por ejemplo, el primer plano de un personaje y el de una flor requieren diferentes distancias entre la cámara y el sujeto, o distintas longitudes focales del objetivo.

La clasificación de los planos en función de la distancia aparente entre cámara y sujeto es la siguiente: 1) el gran plano general, que muestra el paisaje o un escenario específico desde una distancia considerable y que a veces se utiliza como plano de situación para establecer el lugar o el fondo sobre el que se desarrollará la escena; 2) el plano general, que muestra a los personajes en una cierta lejanía, situándolos en el contexto de su entorno físico, y que también se usa en ocasiones como «plano de situación»; 3) el plano medio largo, que presenta a los personajes más cerca de cámara, de rodillas hacia arriba, pero todavía como parte del escenario, y se denomina, asimismo, plano de tres cuartos o plano americano; 4) el plano medio, que muestra a un personaje o personajes de cintura para arriba; 5) el plano medio corto, que muestra el busto del personaje; 6) el primer plano, que presenta sólo la cabeza y los hombros de un personaje o alguna parte importante del sujeto en detalle y 7) el primerísimo primer plano, que nos coloca ante un pequeño objeto o una porción de un rostro o de un sujeto.

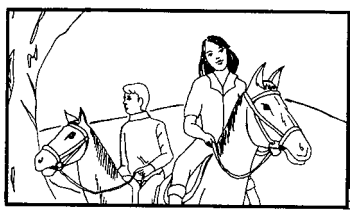
Si los planos se definen en relación con el ángulo de la cámara respecto del sujeto, responden a la siguiente clasificación: 1) el plano a la altura de

planos

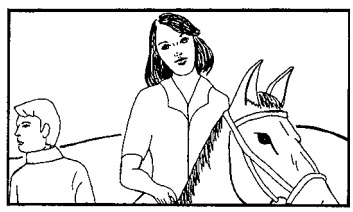


1. gran plano general

2. plano general



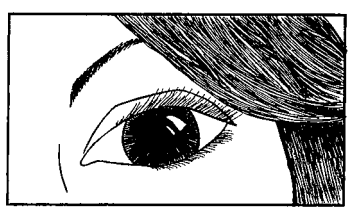
3. plano medio largo



4. plano medio

5. plano medio corto

6. primer plano



7. primerísimo primer plano

la mirada, que es el estándar que sirve para categorizar al resto; 2) el plano contrapicado, que capta al personaje o a los personajes desde abajo, otorgándoles un aspecto más grande e imponente; 3) el plano contrapicado extremo, que los hace parecer aún más poderosos e imponentes y que hace que los edificios resulten grandiosos y amenazadores; 4) el plano picado, que capta a los personajes desde arriba, menguándolos y dándoles un aire de vulnerabilidad; 5) el plano picado extremo, que los aplasta y los hace parecer aún más insignificantes; 6) el plano aéreo, con la cámara filmando desde una aeronave en movimiento, creando un plano panorámico que abarca una gran extensión del terreno; 7) el plano en ángulo oblicuo, con la cámara torcida hacia la izquierda o hacia la derecha, creando una desconcertante sensación de desequilibrio y 8) el plano holandés, en el que está inclinada tanto en el eje horizontal como en el eje vertical, creando un efecto desorientador, subjetivo o alucinatorio.

Los planos en movimiento reciben las siguientes denominaciones: 1) el *travelling*, *trucking* o *tracking*, en el que la cámara y el soporte sobre el que va montada se deslizan siguiendo la acción o llevándonos a un lugar concreto; 2) el plano de *dolly*, que se refiere concretamente al hecho de que la cámara se mueve porque está montada en una *dolly*, para conseguir cualquiera de los efectos antes mencionados; 3) el plano de grúa, en el que la cámara y el soporte se mueven por medio de una grúa, tanto para el movimiento horizontal como para el vertical, así como para aproximarse y alejarse del sujeto de forma más envolvente y dramática; 4) el plano de seguimiento, que se refiere simplemente al hecho de que la cámara sigue la acción, sea mediante el empleo del *zoom*, sea desplazándose físicamente sobre un soporte en movimiento; 5) el plano cámara en mano, en el que el operador sostiene la cámara con la mano, quizá con ayuda de un arnés, para seguir la acción o llevarnos hasta un rincón recóndito de la escena, creando así una sensación más naturalista y directa del espacio y de la acción; 6) la panorámica, en el que la cámara, desde un punto fijo, va explorando el horizonte siguiendo el rastro de una acción específica o brindando una visión global del lugar; 7) el barrido, en el que la cámara, desde un punto fijo, de repente gira a izquierda o a derecha, volviendo borroso el espacio intermedio y centrando súbitamente nuestra atención en un nuevo punto de acción y 8) el plano de basculamiento, cuando la cámara, a partir de un punto fijo, se mueve hacia arriba o hacia abajo, siguiendo quizás el ascenso o el descenso de un personaje o su perspectiva.

Los planos que reciben su denominación en función del número de personajes encuadrados se explican por sí mismos y generalmente reciben las designaciones de plano de uno, plano de dos o plano de tres. El término «plano apretado» se refiere al hecho de que los personajes están estrechamente confinados en el perímetro del encuadre; por otra parte, el adjetivo puede acompañar a cualquiera de los planos que especifican el número de personajes que aparecen dentro de campo (por ejemplo, puede hablarse de un «plano de dos apretado»). El plano «cincuenta-cincuenta» es un término que se aplica en ocasiones a una imagen en la que dos personajes están uno frente a otro y comparten la pantalla a partes iguales.

Las siguientes designaciones, que nombran una serie de planos de diversa naturaleza, también deben tenerse en cuenta: el plano de transición, que conecta dos planos o escenas con acciones diferentes o separadas en el espacio o en el tiempo; el inserto, imagen de algún detalle filmado independientemente e insertado en la escena durante el montaje; el plano subjetivo, que presenta alguna acción o algún escenario visto con los ojos de un personaje; el plano de reacción, que muestra la respuesta facial de un personaje a algo que acaba de ocurrir en pantalla; el plano por encima del hombro, que muestra una acción o un escenario vistos desde la perspectiva de un personaje, filmándolos con una parte de su cabeza y hombros encuadrando la escena; el contraplano, que presenta alguna acción desde la dirección exactamente opuesta a la del último plano; el plano de *zoom*, que se aleja o se acerca suavemente al personaje, generalmente merced al empleo de un objetivo *zoom* y, finalmente, el plano de archivo, que se refiere a cualquier plano de paisajes o de acción filmado previamente y almacenado, que ahora se utiliza en la película. *Véase* **ángulo de cámara, distancia** *y* **cámara móvil.**

(3) Área de la superficie bidimensional de una imagen. Puede hablarse de planos horizontales, como el fondo de la imagen, el primer plano de la imagen y el plano del sujeto. A veces, también se hace referencia a los planos verticales de una imagen. En el cine que se usa foco en profundidad, todos los planos horizontales se mantienen enfocados. *Véase* **foco en profundidad, plano de foco crítico** *y* **plano de la imagen.**

■ **plano a la altura de la mirada** Plano tomado por la cámara aproximadamente a una altura de 1,74 ó 2 m desde el suelo, para representar el punto de vista de un observador de estatura media. Esta altura es el punto de referencia para todos los planos variables que se tomen durante una secuencia.

■ **plano a vista de pájaro** Plano realizado con la cámara elevada y alejada, tomado en ocasiones desde una grúa o un helicóptero. El ángulo que emplea esta clase de planos hace que los lugares y los personajes resulten empequeñecidos, al tiempo que ofrecen al espectador una visión más amplia y un mayor grado de información que los que tienen los personajes que aparecen en la escena. *Véase* **plano cenital.**

■ **plano Abby Singer** Término utilizado en la producción de un filme para referirse al penúltimo plano del día. El término procede de un ayudante de dirección de los estudios Universal en la década de los cincuenta, Abby Singer, que siempre prometía que, después del plano que se estaba rodando, sólo quedaba otro para que el equipo se desplazara a otra parte del estudio o terminara el día de rodaje. *Véase* **plano martini.**

■ **plano aéreo** Plano realizado desde un avión o helicóptero, normalmente mediante un soporte aéreo especial. La cinematografía aérea resulta necesaria en el caso de que una determinada localización en exteriores vuelva imposible el uso de la grúa o cuando se precisa una espectacular toma panorámica de una zona, como al comienzo de *West Side Story* (1961), de Robert Wise. Las tomas aéreas desde paracaídas se obtienen mediante cámaras especiales instaladas en el casco de los paracaidistas. *Véase* **sistema de cámara giroestabilizada.**

■ **plano americano** En francés, se denomina *plan américain*, y fue empleado originariamente por los críticos franceses para referirse al plano de dos personajes tomado desde las rodillas hasta la cabeza y que aparece con frecuencia en el cine clásico norteamericano. También se denomina plano de tres cuartos. *Véase* **plano de dos**.

■ **plano apretado** Plano en el que los personajes están estrechamente confinados por los perímetros del encuadre con poco espacio en torno a ellos. Este tipo de planos disminuyen la distancia entre el espectador y los personajes, creando una mayor sensación de implicación. *Véase* **plano holgado.**

■ **plano cenital** Plano tomado directamente desde arriba de los personajes o de la acción. Éste es un plano especialmente eficaz para mostrar a un personaje atrapado en un área limitada o en la confusión general y el caos de una pelea. Un plano cenital desde una distancia mayor se llama plano a vista de pájaro. *Véase* **plano a vista de pájaro.**

■ **plano cerrado** *Véase* ***close shot*** *y* **primer plano.**

■ **plano circular** Plano en el que la cámara traza un círculo total o parcial alrededor del sujeto. En *Carrie* (1976), de Brian De Palma, la cámara gira continuamente alrededor de Carrie y de su acompañante mientras ellos bailan y giran en sentido opuesto, creando un efecto desconcertante y vertiginoso.

■ **plano completo** Plano general que abarca toda la figura de un personaje, con la cabeza cerca del extremo superior del encuadre y los pies cerca del extremo inferior. *Véase* **plano general.**

■ **plano contrapicado** Plano rodado desde debajo de la altura de los ojos, con la cámara mirando hacia arriba al sujeto. Este tipo de planos hacen que el sujeto tenga una apariencia grande, dominante y hasta amenazadora. El fondo queda considerablemente reducido mientras el personaje queda dramáticamente colocado contra el cielo o el techo. Al mismo tiempo, las figuras parecen moverse más aceleradamente y la violencia física parece más peligrosa para los personajes y más intimidatoria para el espectador. En los planos de dos, un ángulo contrapicado puede hacer que las relaciones entre los personajes parezcan más apremiantes, poderosas o amenazadoras. Los ángulos contrapicados se emplean frecuentemente en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941) para sugerir la importancia e, incluso, el carácter legendario del personaje principal, casi hasta el punto de que la acción parece tener lugar sobre una plataforma elevada.

■ **plano contrapicado extremo** Plano tomado desde muy por debajo del sujeto, de manera que los personajes o los objetos parecen erigirse por encima de la cámara. *Véase* **plano contrapicado.**

■ **plano/contraplano** Serie de planos que muestran a dos personajes manteniendo una conversación, alternando la cámara entre los planos individuales de cada intérprete, que se encuentran mirando en sentidos opuestos. *Véase* **contraplano.**

■ **plano de alejamiento** Plano de un personaje que se distancia de la cámara.

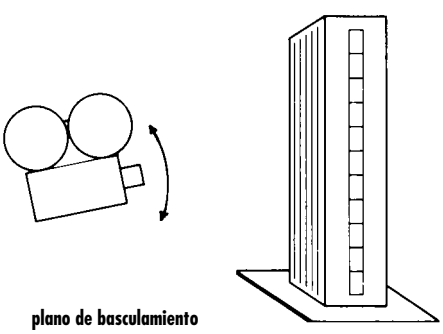
■ **plano de anticipación** Plano en el que la cámara se centra en una escena inmediatamente anterior a la de la acción principal, anticipándola.

■ **plano de archivo** Planos de acciones, acontecimientos o escenarios filmados previamente para noticiarios, documentales o, incluso, largometrajes, que se utilizan para insertarlos en una nueva producción. Los planos se encuentran almacena-

dos en laboratorios o en posesión de empresas especializadas, que publican catálogos con listados del material que tienen a su disposición para su venta o alquiler, a menudo por metros. Dichos planos se emplean para ahorrar costes de producción. *Véase* **metraje de archivo.**

■ **plano de atrezo** Trazado para un decorado determinado que muestra los emplazamientos específicos para todos los elementos de atrezo.

■ **plano de basculamiento, plano de panorámica vertical** Plano en el que la cámara se mueve hacia arriba o hacia abajo a lo largo de un eje vertical desde una posición fija mediante una cabeza de trípode especial que permite este movimiento. Se puede utilizar un plano de panorámica vertical para sugerir el punto de vista subjetivo de un personaje que mira hacia arriba a algún lugar o hacia abajo desde una altura. Un plano de este tipo también puede seguir el movimiento de un sujeto para el público, expandir nuestra conciencia del entorno o mostrarnos la relación entre dos áreas de acción. Las direcciones de cámara se denominan basculamiento hacia arriba o basculamiento hacia abajo. El plano de basculamiento es lo contrario de una panorámica horizontal, en la que la cámara se mueve desde una posición fija a lo largo de un eje horizontal. *Véase* **ángulo holandés** *y* **panorámica.**



plano de basculamiento

■ **plano de cabeza** Plano en el que el encuadre está ocupado en su mayor parte por la cabeza del intérprete. *Véase* **primer plano.**

■ **plano de campo** En animación, hoja transparente con varios rectángulos superpuestos, cada uno de ellos representando un tamaño de campo distinto para diferentes objetivos y distancias de cámara, que se coloca sobre la mesa mediante clavijas de registro. *Véase* **mesa de animación.**

■ **plano de cobertura** *Véase* **plano de protección.**

■ **plano de detalle** Cualquier plano que muestra un objeto muy pequeño o una parte muy pequeña de un objeto o de una persona. Este plano se considera más cercano y minucioso que el primer plano.

■ **plano de *dolly*, plano de *tracking*, plano de *trucking*, plano de *travelling*** Plano filmado con la cámara mientras se mueve merced a un soporte con ruedas, generalmente una *dolly*, aunque el término se utiliza a menudo para referirse a cualquier plano en el que la cámara se mueve a través de la escena. Este tipo de plano recibe, asimismo, el nombre de plano de *trucking*, pues la cámara parece desplazarse de un lugar a otro como si estuviera montada en un vehículo sobre ruedas (*truck* es «camión» en inglés). Debido a que la *dolly* a menudo se desplaza sobre vías, al plano de *dolly* también se le llama plano de *tracking* (*track* significa en inglés «vía»), aunque este último término se emplea más habitualmente para referirse a un plano en el que la cámara sigue el movimiento de una persona o de un objeto. Un plano de *dolly* permite movimientos de cámara suaves y estables en áreas relativamente reducidas. Puede centrarse en un personaje o en una acción, un objeto o un detalle importantes de una escena, moverse hacia atrás y revelar alguna cosa significativa de la escena en su conjunto, sugerir el punto de vista de un personaje mientras éste se mueve, expandir la sensación de profundidad del espectador en una escena o, simplemente, variar su perspectiva. *Véase* ***dolly.***

■ **plano de dos** Generalmente se trata de un primer plano o un plano medio en el que dos personas llenan la pantalla. Se trata del plano básico para la mayoría de las escenas de conversaciones de las películas, que muestra a los personajes hablando y respondiéndose de perfil o en diversas posiciones y desde una variedad de ángulos. Este tipo de plano era tan frecuente en las películas de Hollywood que en muchos países europeos se lo conoce con el nombre de «plano americano».

■ **plano de dos apretado** Plano apretado de dos personajes que generalmente muestra poco más que sus hombros y sus cabezas. *Véase* **plano apretado.**

■ **plano de dos complementario** Serie de planos de dos que alternativamente favorece a cada uno de los interlocutores. Esta técnica se emplea frecuentemente en las escenas de conversaciones.

■ **plano de elevador** Plano tomado desde un elevador que hace que la cámara suba o descienda.

■ **plano de enfoque** Área de enfoque principal en la escena que se está filmando. Se mide la distancia entre este plano y la película, y el objetivo se enfoca sobre el plano.

■ **plano de escucha** Plano de reacción de un personaje escuchando hablar a otro que normalmente aparece en un plano anterior.

■ **plano de espejo** Cualquier plano que utiliza un espejo para realizar un efecto especial, añadir un elemento a parte de la imagen, u ofrecer un reflejo de algún intérprete. Aunque actualmente la mayor parte de los planos citados más abajo se realizan en laboratorios cinematográficos o digitalmente, algunos todavía se hacen mediante los procedimientos descritos, especialmente en películas de bajo presupuesto. 1) Un espejo semitransparente colocado en un ángulo de 45 grados delante del objetivo de la cámara superpondrá cualquier objeto, acción o decorado que se encuentre a un lado de la cámara, sobre la escena principal. Un espejo cincuenta-cincuenta de este tipo puede, por consiguiente, contribuir a crear una ilusión de fantasmas, sueños o alucinaciones y también agrandar y superponer llamas, relámpagos o una explosión sobre la imagen principal. 2) Un espejo plateado no transparente colocado en parte del campo de visión de la cámara puede hacer añadidos a la escena, reflejando una fotografía, un decorado en miniatura o una pintura que en realidad está fuera del campo de visión. Una reflexión de este tipo también puede aumentar la sensación de espacio en un pequeño decorado o en la parte exterior de una ventana en el decorado. Durante los años veinte y treinta fue muy popular en Gran Bretaña y Alemania el procedimiento Schüfftan, que permitía la creación de una imagen compuesta mediante el uso de un gran espejo colocado en un ángulo de 45 grados delante del objetivo de la cámara. Si la totalidad del cristal era transparente excepto un área en el centro, la cámara podía captar, a través del cristal, un modelo, una pintura o una fotografía de un decorado y colocar dentro de él a un personaje que en realidad estuviera a un lado de la cámara, filmando su imagen reflejada en el centro reflector del espejo. 3) Un espejo situado debajo del objetivo invertirá y duplicará al sujeto en la parte inferior de la imagen, como si quedara reflejado en agua (situando el espejo en el fondo de una cazuela con agua, la ilusión aumentará). 4) Puede utilizarse un espejo, movido a través del campo de visión delante del objetivo, como un recurso de transición de una escena a otra, creando el efecto de una cortinilla, con la imagen reflejada sustituyendo a la imagen que hay delante de la cámara. Naturalmente, ambas escenas deben estar en platós adyacentes. 5) Cualquier espejo que es parte de un decorado y que se utiliza en la acción para crear un reflejo de un personaje también se llama plano de espejo. En estos planos el espejo, el sujeto y la cámara deben estar correctamente alineados para impedir que la cámara aparezca en el reflejo.

■ **plano de foco crítico** Área de un sujeto en la que todos los puntos están nítidamente enfocados y aparecerán como tales en la película. El área que se encuentra delante y detrás de este plano con un enfoque aceptable se considera que es la profundidad de campo de la imagen.

■ **plano de foco dividido** Plano en el que el área de definición nítida cambia de un plano a otro.

■ **plano de fondo** *Véase* **plano.**

■ **plano de gran angular** Plano rodado con un objetivo de gran angular que muestra una imagen tanto con un mayor plano horizontal de la acción como con una mayor profundidad de campo que la que se obtiene con un objetivo normal. Este tipo de planos son eficaces para ofrecer un panorama más amplio de un lugar y para situar a un personaje en el contexto de un área. También resultan eficaces para ofrecer una imagen en profundidad con varios planos de la imagen definidos, de manera que un hecho pueda verse de forma inmediata en el contexto de otras acciones, estimulando al espectador a buscar puntos importantes de interés. *Véase* **gran angular** *y* **objetivo.**

plano de gran angular Uno de los impresionantes planos de gran angular y foco en profundidad de *El cuarto mandamiento* (1942), de Orson Welles.

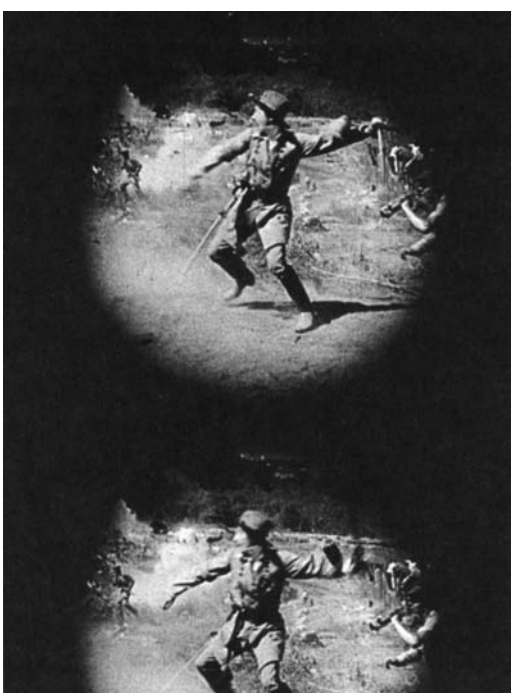
■ **plano de grúa** Plano filmado desde una grúa, generalmente mientras la cámara se mueve a conse-

cuencia del desplazamiento de la grúa. Los planos de grúa pueden seguir a un individuo mientras sube unas escaleras, seguir a un personaje a distancia, sobrevolar una multitud y centrarse en una persona, pasar por encima de obstáculos, circular por las alturas y flotar en el espacio u ofrecernos una repentina vista aérea de la escena.

■ **plano de grupo** Plano que contiene varios personajes.

■ **plano de iluminación** Diagrama que indica las diversas posiciones de cada luz en un decorado, el tipo de luz y, en ocasiones, la cantidad de iluminación procedente de cada fuente.

■ **plano de iris** Plano con un enmascaramiento generalmente en forma de círculo, aunque se han utilizado formas rectangulares, de diamante y de otros tipos. Especialmente popular durante los días del cine mudo (por ejemplo, en las obras de D. W. Griffith), actualmente el plano de iris es infrecuente, quizá debido a que se asocia con las películas antiguas y que hoy día parece artificial. No obstante, a veces encontramos este recurso en películas cómicas que evocan el espíritu grotesco de las películas antiguas, y directores como Truffaut utilizaban en ocasiones un plano de iris con un humor malicioso (por ejemplo, en *La piel dura* [*L'Argent de poche*, 1976]). El plano de iris se utilizaba por los siguientes motivos en el cine mudo: 1) para hacer gradualmente visible una escena comenzando con un pequeño círculo en el centro de la pantalla y expandiendo el círculo hasta que toda la imagen era visible, o para cerrar gradualmente la escena reduciendo toda la imagen visible mediante una forma circular hasta que la pantalla quedaba en negro; el primer procedimiento se denomina apertura de iris y el segundo, cierre de iris; 2) para rodear a un personaje o un objeto al tiempo que se deja el resto de la pantalla en negro con el fin de llamar la atención del público sobre ese elemento o lograr un efecto dramático; 3) para crear un efecto dramático o irónico centrando la atención sobre un personaje u objeto determinado y expandiendo después la imagen de manera que toda la escena se hace visible, situando al personaje o al objeto en un contexto inesperado; 4) para crear la impresión de estar mirando a través de un orificio limitado como un ojo de cerradura.



plano de iris *El nacimiento de una nación* (1915), de D. W. Griffith.

■ **plano de jirafa** *Véase* **plano de grúa.**

■ **plano de la imagen** Plano, detrás del objetivo, en el que se forma la imagen cuando la cámara está enfocada a menos que infinito (normalmente, el plano de la emulsión de la película). Cuando la cámara está enfocada al infinito, este plano se llama plano focal.

■ **plano de la película** Plano en que la parte frontal de la película se sitúa cuando está en la ventanilla de la cámara para su exposición correcta.

■ **plano de localización** Plano de situación que comunica al espectador información sobre el lugar, la acción o la situación. *Véase* **plano de situación.**

■ **plano de maqueta colgada** Plano que une una maqueta a escala suspendida delante de la cámara con un decorado parcialmente completo. Por ejemplo, se puede unir una maqueta de la parte superior de un edificio a la parte inferior de la estructura, construida realmente a escala completa, de manera que todo el edificio aparezca en la imagen de la película. Esta técnica ahorra gran cantidad de tiempo y dinero. El plano es más fácil de iluminar que un plano de maqueta de cristal, aunque deben calcularse con mucho cuidado la escala y la perspectiva. Esta técnica se utilizó para crear el mundo de fantasía en la producción de Alexander Korda *El ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, 1940), dirigida por Michael Powell. *Véase* **maqueta de cristal.**

■ **plano de máscara** (1) Cualquier imagen que es el resultado de combinar las partes de dos o más imágenes distintas mediante máscaras utilizadas para tapar las áreas no deseadas y para proteger áreas previamente expuestas durante la filmación o el copiado. (2) Cualquier plano en el que parte de la escena se tapa mediante máscara de forma que el área filmada pueda unirse en algún momento con parte de otra imagen para formar una imagen compuesta. *Véase* **máscara** (5).

■ **plano de máscara pintada** Plano de efectos especiales que combina una imagen de acción real con una de una pintura para formar una imagen compuesta. La combinación de estas imágenes puede realizarse para extender una estructura (por ejemplo, se puede añadir un ala o un tejado a un edificio), o para dar un fondo detallado a la acción (por ejemplo, se pueden colocar montañas o un paisaje rural detrás de los actores). Al principio estos planos se realizaban mediante el uso de máscaras en la propia cámara, tapando mediante una máscara parte de la película original durante la filmación para incluir posteriormente el segundo elemento en otro pase de la película en la cámara. Posteriormente estos planos se realizaban mediante copiado de máscara en contacto con doble película, que es un procedimiento más seguro (en lugar de utilizar el negativo original, se copia un positivo de la acción en un negativo virgen junto con la pintura) y más sencillo. Actualmente este tipo de composición también puede realizarse digitalmente. *Véase* **copiado de máscara en contacto con doble película, efectos digitales, máscara** (5)**, máscara en cámara, máscara fotográfica** *y* **pintura de máscara.**

■ **plano de miniatura** Cualquier plano que utiliza un decorado en miniatura y modelos de vehículos, animales o personas animadas. *Véase* **miniatura.**

■ **plano de protección** (1) Plano filmado para que sirva como transición entre otros dos planos en el caso de que éstos no casen bien en el montaje: por ejemplo, un plano general de una batalla que sirva de puente a dos acciones distintas. (2) Plano filmado en caso de que el plano original resulte insatisfactorio.

■ **plano de reacción** Plano de un personaje, generalmente un primer plano, que reacciona ante algo o ante alguien mostrado en el plano precedente. Generalmente se trata de un plano ajeno a la acción principal.

■ **plano de registro** Plano que comienza con una fotografía o dibujo fijo que se transforma en una imagen de acción real. La imagen estática parece cobrar vida de repente, ya que los fotogramas del comienzo del movimiento encajan con la imagen fija.

■ **plano de resituación** Plano interpuesto durante una secuencia o como conclusión de la misma, el cual repite o resulta similar al plano de situación empleado al inicio de la secuencia, y que se utiliza con el fin de subrayar de nuevo la localización general de un acontecimiento. Los planos de resituación pueden emplearse para introducir algún elemento novedoso en la acción, como un personaje o un vehículo; para mostrar la llegada o la marcha de alguien; para mostrar el paso del tiempo o un cambio en las condiciones climáticas o, simplemente, para mantener una atmósfera. *Véase* **plano de situación.**

■ **plano de retroceso** Cualquier plano que retrocede respecto al sujeto que se está filmando, ya sea mediante una *dolly*, una grúa o un objetivo *zoom*, para ampliar el contexto de la escena y ofrecer nueva información o descubrir repentina y dramáticamente algún personaje, objeto o parte del lugar.

■ **plano de revelación** Plano continuo con movimiento de cámara que repentinamente descubre a alguna persona, objeto o acción que no se había visto al comienzo del plano. Estos planos se identifican con mayor precisión por el tipo de movimiento de cámara: plano de panorámica de revelación, plano de basculamiento de revelación, plano de *dolly* de revelación y plano de *zoom* de revelación (a veces se invierte el orden de las palabras, como en plano de revelación de panorámica).

■ **plano de rodilla** Plano medio de uno o más personajes desde las rodillas hasta arriba.

■ **plano de seguimiento** Plano en el que la cámara parece perseguir al sujeto en su desplazamiento. La captación de este movimiento puede lograrse mediante un *travelling*, en el que la cámara sigue físicamente al personaje, o mediante un objetivo *zoom*, cuando la cámara permanece inmóvil. Con un objetivo *zoom*, la definición del entorno y la relación del sujeto con el entorno cambiarán.

■ **plano de seguridad** Segundo plano de una escena hecho bien como un seguro en caso de que el plano anterior sea defectuoso o como una alternativa para ofrecer al montador otro ángulo de cámara o distancia de cámara.

■ **plano de situación** Plano que abre una secuencia y que establece el lugar de la acción, pero que también puede definir una atmósfera o dar al es-

pectador información respecto al tiempo o a la situación general. Los planos de situación normalmente son planos generales o planos de conjunto. A veces una serie de planos de situación ofrecen una visión del lugar desde distintos ángulos y perspectivas, o se utiliza un plano de panorámica o un plano móvil con el mismo fin. A veces también se emplean planos de resituación durante una secuencia para recordarnos el lugar o la atmósfera, o para sugerir el paso del tiempo. *Véase* **plano de localización** *y* **plano de resituación.**

■ **plano de tanque** Plano que utiliza un tanque de estudio lleno de agua, generalmente para sugerir el desarrollo de una acción en una masa de agua. En este tipo de piscina se puede colocar un modelo a escala de parte de un barco sobre un balancín que cree el movimiento de balanceo del barco, mientras que puede utilizarse una máquina de olas para hacer que el agua parezca agitada por una tormenta. Estos tanques se utilizan con frecuencia para filmar miniaturas de barcos. Algunos tanques de estudio tienen portillas a los lados para hacer posible la cinematografía submarina. *Véase* **tanque de estudio.**

■ **plano de transición** (1) Plano de una película que conecta dos escenas separadas en el espacio o en el tiempo El paso de las páginas de un calendario y el despegue de un avión constituyen, respectivamente, ejemplos del primer y del segundo caso. (2) Plano tomado desde un ángulo o una distancia diferentes que conecta dos planos similares en la misma escena.

■ **plano de tres** Plano de tres personas, normalmente a media distancia o en un plano medio corto.

■ **plano de tres cuartos** *Véase* **plano americano.**

■ **plano de truca** (1) Plano que combina un primer término de acción real con una imagen proyectada desde atrás sobre una pantalla traslúcida en el fondo. *Véase* **retroproyección.** (2) Plano en el que se filma a los personajes contra un fondo coloreado y su imagen se combina posteriormente con otra imagen en una imagen compuesta. *Véase* **procedimiento de máscara móvil.** (3) Cualquier plano que utiliza una cámara de truca. *Véase* **cámara de truca.** (4) Cualquier plano de una película obtenido mediante efectos especiales tales como el de máscara o el de proyección frontal. *Véase* **efectos especiales.**

■ **plano de uno** Plano con una sola persona en el encuadre. Un plano medio de uno mostraría a una sola persona de cintura para arriba o la figura completa de una persona sentada.

■ **plano de *zoom*** Plano filmado con un objetivo *zoom*, cuya longitud focal pasa de gran angular a teleobjetivo, y viceversa, de manera que la cámara parece desplazarse hacia el sujeto («cerrar *zoom*») o alejarse de él («abrir *zoom*»), cuando en realidad permanece estática. Este tipo de plano es mucho menos difícil de conseguir que un plano de *dolly* o uno con *travelling*, dado que no es necesario desplazar ningún artilugio rodante para que la cámara se mueva, ni hay que cambiar la abertura o el foco, puesto que la cámara permanece fija y la distancia entre el objetivo y el sujeto no se modifica. El efecto conseguido con ambos tipos de plano son un poco diferentes. Un plano filmado con la cámara moviéndose hacia el sujeto hace que el espectador se desplace por el espacio de la escena y que su perspectiva cambie constantemente. Este fenómeno se explica por el paralaje y porque los objetos que aparecen en primer término aumentan de tamaño a mayor velocidad que los que se encuentran al fondo de la imagen, a medida que van desfilando ante la cámara. Por el contrario, un plano filmado con un objetivo *zoom* mantiene la misma distancia entre la cámara y el sujeto y, en consecuencia, también la misma perspectiva; la escena se va volviendo bidimensional a medida que el fondeo de la imagen aumenta rápidamente de escala y da la sensación de achatarse tras el sujeto mientras éste aparece cada vez más cerca. Por tanto, los planos de *zoom* pueden resultar bastante efectivos para meternos repentina y dramáticamente en la escena o para distanciarnos de ella, para llamar de imprevisto nuestra atención sobre una persona o un objeto que habían permanecido en segundo plano, para retirarnos súbitamente de una escena y obligarnos a ver a un personaje en el contexto de su entorno y para seguir el movimiento de un personaje o de un vehículo. Stanley Kubrick consiguió algunos planos asombrosos en *Barry Lyndon* (1975) utilizando un objetivo *zoom* especial con una relación de *zoom* de 20:1 con el que podía lograr que el público pasara suavemente de verse inmerso en la marcha de una tropa de soldados ingleses a asumir la lejana perspectiva de los personajes que observan su evolución. Los objetivos *zoom* también han demostrado su eficacia en la filmación de documentales y noticiarios, en los que resulta incómodo disponer de un equipo completo o cambiar de objetivo, y resultan, sobre todo, útiles para enfocar a gente en la distancia cuando resulta difícil aproximarse físicamente a ellos o cuando resulta aconsejable filmarla sin que se den cuenta. *Véase* **objetivo *zoom*.**

■ **plano de *zoom* con *dolly*** Plano que utiliza simultáneamente un objetivo *zoom* y una *dolly* para

alejarse o aproximarse a la escena mientras la cámara se mueve. Esta técnica compuesta incrementa tanto la fluidez como el imprevisto dramatismo de un plano.

■ **plano entrante** (1) Cualquier plano que aparece tras un corte después de un «plano saliente». (2) Plano que va a aparecer de inmediato en el aparato de montaje.

■ **plano estático** Plano en el que la cámara no se mueve. Muchos planos son estáticos cuando en el montaje se dispone de múltiples posiciones de cámara para otorgar variedad de perspectivas y movimiento a la escena. Los planos más largos de este tipo se emplean cuando se utiliza el foco en profundidad y los ojos del espectador se mueven por los diferentes planos de la acción, o cuando es la cámara la que cambia el enfoque guiando la mirada del público. Los planos estáticos prolongados con un solo plano de acción pueden utilizarse con grandes resultados para mostrar alguna interacción sutil o dramática. El director japonés Yasujiro Ozu, por ejemplo, en películas como *Cuentos de Tokio* (*Tokyo Monogatari*, 1953), emplea frecuentemente este tipo de plano, con un ángulo de cámara muy poco elevado sobre el suelo, para representar el punto de vista de los japoneses mientras están sentados en sus esterillas. Sin embargo, los planos estáticos de larga duración provocan frecuentemente aburrimiento y desatención en el espectador, como sucedía en los primeros tiempos del cine sonoro, cuando las cámaras debían permanecer enclaustradas e inmóviles. *Véase* **foco en profundidad.**

■ **plano fijo** Plano en el que la cámara está firmemente bloqueada en su sitio y no realiza ningún movimiento en absoluto. Se rodará un plano fijo, por ejemplo, para una escena compuesta de efectos especiales en la que todos los elementos de las imágenes deben estar perfectamente alineados de un fotograma a otro.

■ **plano focal** Área detrás del objetivo en la que normalmente se encuentra la película y en la que la imagen se sitúa en foco crítico cuando el objetivo se enfoca al infinito. Cuando la cámara está enfocada a menos que el infinito, el plano se denomina plano de la imagen.

■ **plano focal principal** Plano que pasa a través del foco principal perpendicular al eje óptico.

■ **plano general** Plano que muestra al sujeto desde cierta distancia. Se ve a los personajes en su totalidad, y también cierta cantidad de espacio por encima y por debajo de ellos. El plano también abarca parte del entorno que los rodea. Un plano general largo o de conjunto está tomado a gran distancia del sujeto y, generalmente, abarca una amplia vista del lugar. Tanto los planos generales como los planos generales largos se usan frecuentemente como «planos de situación» para comenzar una secuencia. El plano general también concluye una secuencia. Un plano de este tipo nos da más información sobre un personaje y su entorno que el primer plano o el plano medio. Desarrolla relaciones entre personajes y nos ofrece una visión objetiva de una situación. Los planos generales, en combinación con primeros planos y planos medios, pueden, o bien aumentar nuestra conciencia de la situación dramática e intensificar por ello nuestras emociones, o bien distanciarnos y controlar nuestra implicación. Cuál de estos efectos se consiga lo determina la forma en la que los planos se relacionan entre sí y qué está ocurriendo exactamente en la pantalla. *Véase* **plano de situación, plano medio** *y* **primer plano.**

■ **plano guía** Término utilizado por Eisenstein para describir un plano dominante durante una secuencia, en torno al cual se adhieren los demás planos. El plano guía ayuda a estructurar la disposición de los planos, bien mediante su repetición, o bien dando comienzo y fin a la secuencia con él.

■ **plano holgado** Plano con bastante espacio a ambos lados del sujeto. Este tipo de planos pueden permitir mucho movimiento y acción, distanciar al espectador de un personaje o sugerir que el personaje está extraviado o abrumado por el entorno o repentinamente libre dentro de él. *Véase* **plano apretado** *y* **plano de dos apretado.**

■ **plano integral** Único plano que compone una escena entera. Este tipo de escena no tiene montaje.

■ **plano limpio** Plano ordenado, en el que la cámara se centra en un solo sujeto de forma que éste domina la atención del espectador.

■ **plano martini** Último plano del día, justo antes de que uno se vaya a casa y se tome un martini. *Véase* **plano Abby Singer.**

■ **plano máster, escena máster** (1) Plano continuo de toda una escena, generalmente un plano general, utilizado en la técnica de escena máster y en el que posteriormente se intercalarán planos medios y primeros planos. *Véase* **técnica de escena máster.**

(2) Cualquiera de los planos individuales de una escena en la cual se intercala, en el montaje, otros planos, y que hace la función de plano máster descrita en (1). Ninguno de estos planos son una única toma larga, pero todos sirven de orientación para los otros planos.

■ **plano medio** Plano intermedio entre el plano general y el primer plano que generalmente muestra a un personaje de cintura para arriba o la figura completa de un personaje sentado. Este tipo de planos pueden incluir a varios personajes en el encuadre. Son eficaces para (1) mostrar las relaciones entre dos o más personajes al mismo tiempo que se da una suficiente cantidad de detalle para mantener la implicación del público; (2) centrar la atención sobre un personaje en un entorno determinado sin ofrecer una gran cantidad del entorno; (3) servir de puente entre planos generales y primeros planos (o viceversa) como plano de transición. *Véase* **plano general** *y* **primer plano.**

■ **plano medio corto** Plano de un personaje que está entre un plano medio y un primer plano, el cual incluye el área desde el pecho hasta lo alto de la cabeza. También se le denomina primer plano holgado. *Véase* **plano medio** *y* **primer plano.**

■ **plano medio largo** Plano entre un plano general y un plano medio que muestra a uno o más personajes de rodillas hacia arriba y también algo del terreno. También llamado plano de tres cuartos o plano americano. *Véase* **plano general.**

■ **plano metafórico** Plano que no tiene relevancia narrativa, sino que se integra en una secuencia para lograr un efecto temático o emocional; por ejemplo, un plano de un océano turbulento o de unos caballos salvajes yuxtapuesto, de repente, a las imágenes del héroe y la heroína haciendo el amor.

■ **plano móvil** Cualquier plano que emplea una cámara móvil, independientemente de si la cámara se lleva en la mano o se mueve mediante una *dolly*, un vehículo o una grúa. *Véase* **cámara móvil** *y* **movimiento** (3)**.**

■ **plano panorámico** Plano que ofrece una vista amplia y panorámica de un lugar, bien mediante una panorámica o bien mediante un gran plano general.

■ **plano picado, plano en ángulo picado** Plano tomado desde arriba del sujeto, cuando la cámara mira por encima de lo que se está filmando. La cámara puede parecer estar desde unos cuantos centímetros por arriba (quizá para mostrar a los personajes en una lucha desde un primer plano elevado) hasta varios metros por arriba (quizás en un «plano a vista de pájaro» para mostrar la confusión de una batalla u ofrecer una vista global de un paisaje o lugar). Los planos en ángulo picado disminuyen la altura y la apariencia de los personajes y parecen disminuir su velocidad; por este motivo, el plano puede enfatizar la vulnerabilidad de un personaje o disminuir su estatura. Un plano de ángulo picado de un personaje caminando por el desierto, por ejemplo, enfatizaría su estado precario y débil y le haría parecer rodeado y atrapado por todo el paisaje desolado. Un notable plano en ángulo picado en *Nido de víboras* (*The Snake Pit*, 1948), dirigida por Anatole Litvak, muestra a Olivia de Havilland rodeada por otros enfermos mentales con la cámara elevándose cada vez más hasta que todas las figuras parecen serpientes en el fondo de un enorme foso (el efecto final se consiguió mediante una retroproyección con maquetas sobre una pantalla situada detrás de una pintura de las paredes del foso).

plano en ángulo picado Alguien o algo parece mirar desde arriba a Julie Harris y Claire Bloom en *The Haunting* (1963), de Robert Wise.

■ **plano picado general** Plano tomado desde una altura considerable respecto al sujeto, generalmente desde una jirafa para cámara, una torre, un balcón o un helicóptero. Estas imágenes empequeñecen a las figuras y ofrecen una vista panorámica del campo de acción o del paisaje. También se le denomina plano a vista de pájaro. *Véase* **plano picado.**

■ **plano por encima del hombro** Plano filmado por encima del hombro de un personaje, en el que generalmente se ven a un lado del encuadre la parte

de atrás de su cabeza, su cuello y su hombro. La cámara centra su atención más allá del personaje, en algún objeto o personaje que éste está viendo. Este plano se utiliza con frecuencia en conversaciones entre dos personas, bien mostrando un primer plano del personaje que habla desde por encima del hombro del personaje que escucha o un primer plano de las reacciones de la persona que está escuchando desde por encima del hombro de la persona que habla. La cámara va de un lado a otro durante la escena, ofreciendo al público las perspectivas y las reacciones de los personajes a medida que mantienen la conversación.

■ **plano saliente** Cualquier plano que precede al corte a un «plano entrante». El término se utiliza frecuentemente en el montaje para el plano que está a punto de abandonar la pantalla de una consola de montaje.

■ **plano secuencia, toma larga** (1) Plano de duración particularmente extensa. Las primeras películas mudas estaban compuestas en gran medida por tomas largas, pero la práctica del corte de un plano a otro se hizo predominante, sobre todo debido a la influencia de D. W. Griffith. Las primeras películas sonoras, realizadas con la cámara limitada por una cabina insonorizada (llamada *ice box*), volvieron a incluir tomas largas, con la acción representada de manera muy similar a la de una obra teatral, pero las cámaras con cubiertas insonorizadas incorporadas y los micrófonos múltiples, direccionales y móviles, permitieron que las películas se presentaran de nuevo con sofisticadas técnicas de montaje. Aunque con frecuencia las tomas largas eran un rasgo característico de las películas realizadas deficientemente, creando una sensación de inactividad y aburrimiento en el espectador, varios directores de cine las utilizaron de forma consciente y eficaz. André Bazin, el crítico cinematográfico y teórico cinematográfico francés, ha llamado la atención sobre las técnicas relacionadas del plano secuencia y del foco en profundidad, especialmente en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, en contraste con la técnica de montaje de los primeros cineastas rusos y con el montaje invisible de los estudios de Hollywood (en *¿Qué es el cine?*). Para Bazin, tanto el plano secuencia como el foco en profundidad abrían la imagen al espectador y le implicaban más profundamente en su «realidad».

Con frecuencia se cita al cineasta francés Jean Renoir por sus planos secuencia, aunque él cambiaba el enfoque de su cámara a diferentes puntos de atención y también utilizaba la cámara móvil en lugar de utilizar el foco en profundidad (por ejemplo, en *La gran ilusión* [*La Grande illusion*, 1937]). Alfred Hitchcock, famoso por su montaje manipulador, realizó toda su película *La soga* (*Rope*, 1948) mediante lo que aparenta ser una toma continua, moviendo la cámara para lograr efectos dramáticos y para guiar la atención del espectador (en realidad, la película se rodó en una serie de tomas de 10 minutos, el límite para cada rollo de película). En una versión más modificada, el plano secuencia puede ser una técnica eficaz cuando el tema es lo suficientemente dramático y los intérpretes poderosos. Se pueden citar varias de estas películas, desde la película muda clásica *La pasión y muerte de Juana de Arco* (*La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928), de Carl Th. Dreyer, hasta las películas citadas más arriba. A veces los cineastas independientes, especialmente debido a limitaciones financieras, deben confiar en los planos secuencia, pero, si el tema es interesante, el guion es directo y los intérpretes auténticos, se puede conseguir una honestidad y una sinceridad refrescantes. *Véase* **cámara móvil** *y* **foco en profundidad.**

(2) (también llamado ***plan-séquence***) Término empleado originariamente por la crítica francesa para referirse, aproximadamente, a una secuencia sin solución de continuidad, que se emplea para describir un plano de duración extensa en el que el significado de la escena proviene del movimiento y de la acción que queden dentro de cuadro y no del paso de un plano a otro. La cámara puede moverse para seguir la acción, pero es el público el que descubre el significado, en vez de que el montaje lo descubra por él. El director francés Jean Renoir está considerado como un maestro de esta técnica. *Véase* **foco en profundidad.**

■ **plano sesgado** Plano realizado con la cámara levemente ladeada respecto del sujeto y a menudo inclinada hacia arriba o hacia abajo, para mostrar más detalles y lograr un efecto tridimensional mediante la presentación de la parte frontal, lateral, inferior o superior del sujeto.

■ **plano subjetivo** Plano que nos muestra una escena exactamente tal y como la vería el personaje cuyo punto de vista se asume, dramatizando así su perspectiva y metiéndonos, al menos por un instante, en su piel. Las películas integran estos planos con planos normales, objetivos, que incluyen al personaje dentro de la escena. La variación entre ambos tipos de planos puede resultar efectiva a la hora de crear suspense en historias de misterio y terror, dado que se nos permite ver más que al personaje, pero, al mismo tiempo, estamos involucrados con su punto de vista. Hitchcock es muy aficionado a

este tipo de montaje y, a veces, incluye planos subjetivos tomados desde la perspectiva del criminal para intensificar nuestro miedo, como en *Psicosis* (*Psycho*, 1960). En muchas películas, se nos brindan planos de punto de vista de diferentes personajes que aparecen en escena, por ejemplo, durante las conversaciones, cuando vemos hablar o escuchar alternativamente a los personajes que dialogan desde la perspectiva de los otros personajes. *Véase* **punto de vista.**

■ **plano Williams** Uno de los primeros procedimientos de máscara de efectos especiales patentado por Frank Williams en 1918. Se realizaba una máscara a partir de un negativo de actores filmados delante de una pantalla negra o blanca, que después se hacía pasar junto con el fondo bien en una cámara de doble película, o bien en una positivadora de paso de contacto. Esta técnica se utilizó para películas como *El mundo perdido* (*The Lost World*, 1925), dirigida por Harry O. Hoyt. *Véase* **máscara** (5).

■ **planos de recurso** Serie de cortes o planos no relacionados por una acción o narración continua, sino utilizados en total para crear la impresión de un lugar, de un periodo de tiempo o de las reacciones de un personaje ante un suceso o ante el recuerdo de hechos pasados.

■ **planos principales** Planos que atraviesan los puntos principales del objetivo perpendicularmente al eje óptico. Un rayo de luz que entra por el primer plano principal abandona el segundo a la misma distancia respecto al eje.

■ **planos progresivos** Serie de planos que aumentan progresivamente el tamaño de un objeto; por ejemplo, un plano de situación de una escena, seguido de un plano medio de un personaje dentro de la escena, seguido de un primer plano de la cara del personaje. Una famosa serie de planos progresivos se da en *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931), de James Whale, cuando el monstruo aparece por primera vez y se gira para mirar hacia el público: a un plano medio lo sigue un primer plano y, después, un plano de detalle que muestra los ojos y la frente.

■ **planos regresivos** Serie de planos que reducen dramáticamente de tamaño al sujeto a medida que van incrementando la distancia de la cámara respecto de él. Hacia el final de *Avaricia* (*Greed*, 1923), el gran filme mudo de Erich von Stroheim, hay una impresionante serie de planos regresivos que aíslan y hacen disminuir de tamaño a McTeague, esposado al cadáver de Marcus en el desierto: la cámara muestra primeros planos individuales del protagonista y de la bolsa de oro, y luego se distancia, pasando sucesivamente a plano medio corto, a plano general y finalmente a un gran plano general de McTeague. *Véase* **planos progresivos.**

■ **planos repetidos** Planos que han aparecido previamente en la película. La repetición de dichos planos puede constituir una técnica efectiva para mostrar los recuerdos de un personaje de acontecimientos del pasado. En *Amenaza en la sombra* (*Don't Look Know*, 1973), de Nicholas Roeg, el protagonista rememora, en el momento de su muerte, una larga secuencia de acontecimientos recientes; a medida que el público ve fragmentos de su vida, es capaz de descubrir el significado y la relación que hay entre esos episodios.

■ **plantilla** Hoja opaca con porciones recortadas de manera que se forma la sombra de una figura cuando la hoja se coloca dentro de un foco de haz concentrado.

■ **plataforma de cámara, soporte de cámara** Cualquiera de los instrumentos que mantienen una cámara estable permitiendo la ejecución de panorámicas horizontales o verticales, como trípodes, trípodes enanos, jirafas, soportes hidráulicos o estativos.

■ **plataforma de inclinación** *Véase* **cuña de cámara.**

■ **plataformas de *traking*** Plataformas sujetas al techo, a la parte frontal o a la parte trasera de un vehículo para sostener la cámara y al operador de cámara durante un plano de *traking*.

■ **platea** Parte de una sala que dispone de asientos y que se encuentra situada sobre el patio de butacas. Cuando hay más de una altura, la primera recibe ese nombre; la segunda, primer anfiteatro y la tercera, segundo anfiteatro.

■ **plato** Discos de rebobinado de las consolas de montaje horizontal tanto para película de imagen como para las bandas de sonido. Estas máquinas tienen hasta ocho platos. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ **plató** Parte de un estudio donde se levantan los decorados y tiene lugar el rodaje. Al estar la mayoría de los platós modernos insonorizados y equipados para la grabación de sonido, también se les denomina platós de sonido.

■ **plato de alimentación** Disco plano en una consola de montaje horizontal que abastece de película o de cinta en un movimiento continuo a la máquina hasta que acaba en un plato receptor para la reproducción de la imagen o el sonido. Este tipo de consolas de montaje tienen hasta cuatro platos de alimentación. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ **plató de sonido** Estudio especial para filmar una película y grabar sonido. El estudio está insonorizado y acústicamente diseñado para que se puedan lograr los máximos resultados al grabar diálogo.

■ **plato receptor** Rollo en el que se bobina la película tras haber pasado a través de una consola de montaje horizontal. La película entra en la máquina desde el plato alimentador. Esta mesa de montaje puede tener dos o más pares de platos de este tipo. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ ***playback*** (1) Reproducción de sonido que acaba de grabarse. (2) Reproducción de imágenes (y frecuentemente de sonido) a partir de una cinta de vídeo, que han sido grabadas al mismo tiempo que una cámara de cine filmaba la escena. Esta reproducción ofrece una representación inmediata de la forma en la que la escena aparecerá en la película y le indica al director si la toma ha de repetirse. (3) Reproducción de música y canto grabados previamente mientras los actores y las actrices llevan a cabo las acciones de la escena y realizan los movimientos labiales correspondientes a las palabras para la cámara. Finalmente el sonido y la imagen se unirán. Esta técnica permite una imagen y sonido óptimos, así como el doblaje de voces para los intérpretes que no cantan. (4) Reproducción de una música grabada previamente para el ensayo de una escena.

■ **pluma** Plataforma móvil pero estable de una cámara que se acopla a un vehículo y que es capaz de realizar toda clase de movimientos, permitiendo que el operador filme desde diversas distancias, alturas y ángulos ejecutando distintas clases de movimientos. *Véase* **caña** *y* **grúa.**

■ ***pocket*** Toma de electricidad en un estudio, que generalmente tiene una cubierta protectora.

■ **poder de cobertura** Capacidad de un objetivo para reproducir con nítida definición los extremos de una imagen.

■ **polarización** Corriente que la grabadora de sonido aplica a la cinta magnética para elevar la señal de audio por encima de cierto nivel, con el fin de eliminar los ruidos y distorsiones que se producen durante la grabación de señales de baja intensidad.

■ **poliestireno expandido** Lámina de espuma utilizada como reflector para crear una luz rebotada suave y difusa.

■ **polvorín** Contenedor de cierto tipo utilizado para almacenar o transportar aparatos pirotécnicos para diversos tipos de explosiones, fuegos y fogonazos en una película. Este polvorín puede ser una habitación, una estructura o una caja o maleta portátil.

■ **Polyvision** Procedimiento de pantalla ancha creado por el director francés Abel Gance, junto con André Debrie, para su monumental película muda *Napoleón* (*Napoléon*, 1927). Gance empleó tres pantallas juntas con tres proyectores para crear efectos multipantalla en el que las imágenes de los extremos complementaban o contrastaban con la imagen central, consiguiendo asimismo planos panorámicos mediante la combinación de las tres imágenes.

■ **poner a cero** Colocar un contador de metraje a cero en cualquier aparato utilizado en montaje, por ejemplo, en una sincronizadora. *Véase* **montaje.**

■ ***pop-in, pop-out*** (1) Técnica de animación que permite que signos tales como flechas, dedos que señalan, círculos o líneas aparezcan de repente en mapas o diagramas. Este efecto se logra filmando brevemente el mapa o diagrama, parando la cámara para insertar el signo y, después, retomando el funcionamiento de la cámara. (2) Técnica para rodar una escena que permite que aparezcan de repente objetos o personajes. Este efecto se logra deteniendo la cámara, insertando el objeto o personaje y reanudando el funcionamiento de la cámara. También se denomina *pop-on, pop-off*.

■ ***popping*** Fuerte ruido explosivo que se produce, en la grabación, al pronunciar un intérprete la letra «p» con demasiado énfasis.

■ **por debajo** (1) Relativo a cualquier sonido reproducido al fondo de una escena en un volumen inferior al del sonido principal (por ejemplo, música o ruidos de ambiente que pueden escucharse detrás del diálogo de los intérpretes). (2) Instrucción que se da durante la grabación o el montaje para modular un sonido concreto de manera que se oiga como fondo detrás del sonido principal.

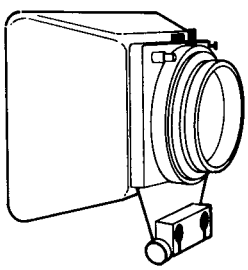
■ **porcentaje** Tipo de acuerdo contractual sobre una película por el que un individuo o una orga-

nización recibe, por ejemplo, el 10 por 100 de los ingresos brutos o netos de una película.

■ **pornografía blanda** Cine pornográfico cuya única intención es la de excitar sexualmente al espectador con actos sexuales que, o bien son simulados, o bien no se muestran en su totalidad. *Véase* **cine pornográfico.**

■ **portafiltros** Marco montado delante del objetivo de la cámara en el que se pueden colocar máscaras y filtros y al que generalmente se acopla un parasol. El portafiltros se une a la cámara mediante un fuelle sellado a la luz y se le puede deslizar a lo largo de dos barras paralelas alejándolo o acercándolo a la cámara y, después, fijarlo en su sitio.

portafiltros



■ **portalámparas** (1) Parte de un proyector que sujeta la lámpara que emite la luz que proyecta la imagen de la película sobre la pantalla. (2) Parte de una positivadora óptica que sujeta la lámpara y emite la luz que proyecta la imagen del negativo sobre la película virgen.

■ **posdoblaje** *Véase* **doblaje** *y* **doblaje mediante bucle.**

■ **posgrabación** Grabar diálogos y sonidos para una película después de haberla filmado; también se denomina doblaje y postsincronización. *Véase* **doblaje** *y* **postsincronización.**

■ **posición de la emulsión** *Véase* **emulsión.**

■ **posición preferente** Derecho a tomar una cantidad determinada de dinero de los ingresos brutos antes de que se paguen las tarifas de distribución normales y otros costes. A veces un intérprete o director importantes pueden haber hecho este acuerdo.

■ **positivado** Duplicación de las imágenes de una película sobre otra mediante una positivadora de contacto u óptica: los positivos se copian a partir de negativos, con iluminación y colores correspondientes a los de la escena original, y los negativos a partir de positivos, con la iluminación y los colores invertidos. Las positivadoras de contacto juntan las películas delante de la ventanilla, mientras que las positivadoras ópticas proyectan y filman fotogramas individuales a través de un objetivo. Las positivadoras continuas de contacto, en las que las dos películas se mueven rápidamente a través de la máquina, se utilizan para hacer copiones o grandes cantidades de copias de exhibición, mientras que las copiadoras de contacto intermitentes o de paso se utilizan para la realización de efectos especiales, donde se necesita un registro perfecto. Las positivadoras ópticas intermitentes, que también ofrecen un registro perfecto y filman cada fotograma individualmente, se utilizan mucho para realizar efectos ópticos, crear transiciones, corregir imágenes y reducir o ampliar fotogramas. Las positivadoras continuas ópticas se utilizan para reducir película de un ancho a otro. El etalonaje permite alterar la exposición de la luz durante el positivado para corregir o alterar la densidad y el color de un plano a otro. *Véase* **etalonaje** *y* **positivadora.**

■ **positivado A y B** Método de positivado normalmente utilizado para película de 16 mm que permite realizar imágenes múltiples, fundidos, encadenados y otros efectos, sin necesidad de recurrir a costosos procedimientos ópticos, evitando la aparición de empalmes en la pantalla. Los planos del negativo (o, a veces, del positivo) se colocan en espacios alternos sobre dos rollos de película de la misma longitud, con cola *leader* negra entre los planos de cada rollo, para que los planos de una película se correspondan con la cola negra de la otra. Los planos impares del rollo A y los planos pares del rollo B se positivan en orden consecutivo. Para conseguir imágenes múltiples, se positivan conjuntamente los planos dispuestos en el mismo punto de cada rollo. Los encadenados se consiguen superponiendo el fundido en negro de un rollo con el fundido de apertura del otro. En ocasiones se puede incorporar un rollo C, o incluso un rollo D, para realizar efectos adicionales. El positivado A y B se utiliza a veces para película de 35 mm, por ejemplo, con el fin de ahorrarse el coste de crear encadenados y fundidos con una positivadora óptica. *Véase* **empalme invisible** *y* **montaje en rollos A y B.**

■ **positivado cero** Variante del positivado A y B en el que las tomas distribuidas entre ambos rollos se solapan durante el montaje, al tiempo que un obturador bloquea los fotogramas de cada rollo que no se desea positivar. Este método tiene la

ventaja de conservar en su estado original las tomas que no se han montado, pudiendo volverse a utilizar de nuevo. *Véase* **positivado A y B.**

■ **positivado de contacto** Realización de una copia haciendo pasar el negativo y el positivo juntos, con sus emulsiones en contacto, frente a una abertura en la que la luz transfiere la imagen del primero sobre el segundo. En las positivadoras continuas de contacto ambas películas pasan rápidamente por delante de la abertura y el negativo puede moverse hacia adelante y hacia atrás o disponerlo en anillo para producir una gran cantidad de copias de exhibición. Las positivadoras intermitentes de contacto transfieren una imagen cada vez y se usan normalmente cuando se necesita un registro perfecto, por ejemplo, en la producción de imágenes compuestas mediante técnicas de máscara. *Véase* **positivadora.**

■ **positivado de paso** Cualquier procedimiento de copiado que utiliza una positivadora intermitente. *Véase* **positivadora intermitente.**

■ **positivado de sección** *Véase* **de papel a papel.**

■ **positivado de una tira** Hacer una copia o un duplicado intermedio a partir de una sola película compuesta que pasa a través de la positivadora una vez, un procedimiento distinto al de utilizar los rollos individuales A y B, que deben pasar de forma independiente por la positivadora. Aunque es un procedimiento de laboratorio más barato, los pases para películas tanto de Súper 8 como de 16 mm permiten ver los empalmes. No obstante, la línea de fotograma de película de 35 mm es suficientemente ancha como para hacer que esas uniones resulten invisibles. Este procedimiento también hace imposible la realización de efectos como encadenados, fundidos y sobreimpresiones, al no ser posible el solapado de planos procedentes de rollos A y B. *Véase* **positivado A y B.**

■ **positivado en bucle** Positivar una película a partir de un negativo cuyos extremos se han unido entre sí de forma que se pueda pasar continuamente sin tener que ser rebobinado y tener que volver a enhebrarlo. Este método se utiliza para hacer copias positivas de un cortometraje, para producir una gran cantidad de copias de distribución de un largometraje y para repetir exposiciones con el fin de lograr efectos especiales.

■ **positivado hacia adelante y hacia atrás** Copiado del mismo segmento de acción de la película, primero hacia adelante y luego hacia atrás (o a la inversa), para presentar un comportamiento cómico o complejo por parte del sujeto o, en el caso del cine de animación, para conseguir que el movimiento de las figuras resulte más extenso. *Véase* **marcha atrás.**

■ **positivado inverso** Positivar hacia atrás una secuencia de un filme en una positivadora óptica para que el movimiento de la acción aparezca invertido en la pantalla. *Véase* **marcha atrás.**

■ **positivado múltiple** (1) Positivado de más de una película al mismo tiempo a partir de un único negativo. (2) Positivado de una película a partir de las imágenes de dos o más negativos al mismo tiempo. *Véase* **positivadora de cabeza múltiple.**

■ **positivado múltiple de fotograma** Copia de un solo fotograma más de una vez en el positivo. *Véase* **imagen congelada.**

■ **positivado óptico** Copiar una película a partir de otra mediante una positivadora óptica, a diferencia del uso de una positivadora de contacto para el mismo proceso. *Véase* **positivado de contacto** *y* **positivadora óptica.**

■ **positivado óptico de reducción** Copiar una película en un ancho de película inferior al de la original en una positivadora óptica. Para esta función se utilizan sobre todo positivadoras ópticas de reducción, aunque muchas otras positivadoras ópticas pueden también ser usadas. Las películas comerciales en 35 mm generalmente se reducen a 16 mm para su distribución en cineclubes y escuelas. Un duplicado negativo de 16 mm realizado en la positivadora óptica se utiliza en el positivado de contacto para hacer copias de exhibición.

■ **positivado por reducción** Copiar una película en un ancho inferior al de la película a partir de la cual se realiza la copia. Este proceso se realiza en una positivadora óptica. *Véase* **positivadora óptica.**

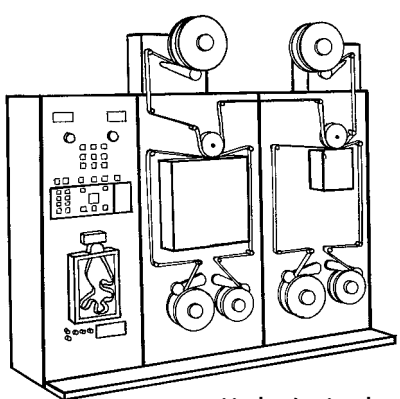
■ **positivadora** Máquina que hace copias o duplicados de una película. Normalmente se copian positivos a partir de negativos, y negativos a partir de positivos. No obstante, en el caso de la película reversible, se pueden copiar negativos a partir de positivos y positivos a partir de positivos. Básicamente hay dos tipos de positivadoras, las de contacto y las ópticas. En la positivadora de contacto, que funciona engranando unas ruedas dentadas en las perforaciones de cada una de las películas y moviéndolas a través de la ventanilla para su exposición, tanto el negativo como la película vir-

gen, por ejemplo, entran en contacto (emulsión con emulsión) ante la ventanilla, donde una luz transfiere la imagen del primero sobre la segunda. Hay dos tipos de positivadoras de contacto: continuas, en las que ambas películas pasan rápidamente sin detenerse delante de la ventanilla, y las intermitentes o de paso, en las que cada fotograma se detiene brevemente delante de la luz, que es tapada por un obturador mientras el siguiente fotograma se sitúa en posición. Unos bucles a ambos lados de la ventanilla permiten el movimiento intermitente de detención y marcha en la positivadora intermitente sin dar tirones y romper la película. Debido a que las positivadoras continuas de contacto mueven la película de una forma tan rápida y debido a que son relativamente fáciles de utilizar, en general se emplean para hacer copiones o grandes cantidades de copias de distribución (en el segundo caso, los negativos se pueden pasar hacia adelante y hacia atrás o se pueden unir en bucle para hacerlos pasar sin fin). Para el positivado de película de blanco y negro se utilizan negativos compuestos tanto de imagen como de sonido, pero la película de color requiere que se positiven rollos separados de la imagen y de la banda de sonido mediante dos cabezas distintas sobre la copia estándar de distribución. También se utilizan cabezas múltiples para hacer varias copias a partir de un solo negativo en las positivadoras de cabeza múltiple. La positivadora intermitente o de paso se utiliza cuando se necesita un registro perfecto de cada fotograma, por ejemplo, en el procedimiento de máscara móvil o para hacer placas de proyección trasera o frontal.

Las positivadoras ópticas intermitentes se utilizan mucho para los procedimientos de máscara móvil, así como para crear recursos de transición como fundidos, encadenados y cortinillas. Estas positivadoras también pueden alterar su velocidad para crear efectos de cámara lenta y rápida, para cambiar la distancia de la cámara y alterar con ello el tamaño de la imagen, realizar imágenes de pantalla partida y sobreimpresiones, corregir errores fotográficos y reducir el tamaño de la imagen de un ancho de película a otro. Esta versatilidad es posible porque la positivadora está compuesta de un proyector y una cámara individuales, y las imágenes se proyectan, generalmente, a partir de un interpositivo, a través de un objetivo especial sobre la película virgen. Al manejarse separadamente, aunque de forma sincrónica, ambas películas, se hace posible la flexibilidad en la posición del objetivo o de la cámara, en el tipo de objetivo y en la velocidad de la película. También es posible realizar pases múltiples. Las positivadoras continuas ópticas, las menos usadas de estas máquinas, reducen película de un ancho a otro.

Con frecuencia resulta necesario emplear un procedimiento llamado etalonaje para alterar la densidad y las cualidades del color de una escena a otra mientras se efectúa el positivado. Este procedimiento se utiliza para lograr una densidad y un color constantes de una escena o otra o para lograr algún efecto deseado en partes individuales de la película. Para la película de blanco y negro, puede alterarse el área de luz cambiando el tamaño de una rendija a través de la cual ésta se emite, o se puede alterar la propia luz mediante una válvula. Actualmente se utilizan analizadores de vídeo para evaluar la cualidad del color y calcular los cambios. En una positivadora aditiva, la luz puede dividirse en los tres colores primarios mediante filtros dicroicos, alterarse la intensidad de los haces individuales y unirse de nuevo los tres haces antes de pasar ante la ventanilla. Una cinta codificada de control, que actualmente genera el analizador de vídeo, puede regular las válvulas que alteran los colores primarios de un ajuste a otro para que se puedan positivar las escenas de forma continua, una detrás de otra. El etalonaje no es un procedimiento sencillo y puede requerir varios intentos y conversaciones entre el laboratorio y los cineastas antes de conseguir la copia definitiva. Cuando se necesitan varios contratipos para producir el gran número de copias de distribución para la exhibición, el máster positivo a partir del cual se hacen ya tiene todos los cambios de etalonaje para que se puedan hacer los negativos a un solo nivel de exposición.

Para película de 16 mm, generalmente se utiliza el positivado en A y B; los planos se distribuyen alternativamente entre dos rollos, que después se positivan sucesivamente en la película virgen. Este procedimiento evita la aparición de empalmes en la copia final y permite realizar transiciones baratas. *Véase* **etalonaje, película, positivado en A y B, positivadora óptica** *y* **procesado.**



positivadora (continua de contacto)

■ **positivadora aditiva** Positivadora para película de color que mezcla la luz roja, verde y azul en grados diferentes para lograr la exposición deseada. Mediante espejos dicroicos, la luz de una sola lámpara se divide en tres haces: rojo, verde y azul. Después, unas válvulas luminosas intercaladas alteran la intensidad de cada uno de los colores mediante cintas perforadas de control, y los tres haces se unen mediante reflectores dicroicos. De esa forma se controla la luz de exposición que pasa por la abertura para obtener una copia positiva del negativo con la densidad y el equilibrio de color deseados. A veces se utilizan tres lámparas diferentes, modificando individualmente la luz de cada una y combinándola después con las otras. *Véase* **positivadora sustractiva.**

■ **positivadora continua** Positivadora de película en la que el negativo y el positivo se mueven sin pausas intermitentes. Las positivadoras continuas de contacto, en las que las emulsiones de ambas películas están en contacto al pasar por la abertura, se emplean para confeccionar los copiones y las copias de distribución. Las positivadoras continuas ópticas, en las que los fotogramas individuales se proyectan a través de una lente sobre la película virgen de una cámara, se utilizan para pasar películas de un ancho determinado a otro inferior. V*éase* **positivadora.**

■ **positivadora de cabeza múltiple** Positivadora que puede hacer dos o más copias positivas a la vez a partir de un solo negativo. Una máquina de este tipo contiene una cabeza de imagen para cada una de las distintas copias y una sola cabeza de sonido. A veces se utiliza el término para describir una positivadora que hace una copia positiva a partir de más de un negativo. *Véase* **positivadora.**

■ **positivadora de paso de contacto** Otro nombre para designar a una positivadora intermitente de contacto, una máquina que lleva a un negativo o positivo y a una película virgen juntos, emulsión con emulsión, delante de la abertura, donde un obturador expone el fotograma a la luz de copiado. Estas positivadoras se utilizan cuando se necesita un registro perfecto para los procedimientos de máscara móvil, por ejemplo, o para hacer placas de retroproyección o de proyección frontal. *Véase* **positivadora.**

■ **positivadora intermitente** (1) Máquina para positivar, que puede ser de contacto u óptica, en la cual tanto la película negativa como la película virgen se someten a un movimiento continuo, después a un movimiento intermitente y, después, otra vez, a un movimiento continuo. Durante la fase intermitente, cada fotograma se traslada a una posición fija para su exposición. Un obturador giratorio tapa la luz mientras el siguiente fotograma se coloca en la posición de exposición. A estas máquinas también se les llama positivadoras de paso. Las positivadoras intermitentes de contacto permiten un registro perfecto y pueden utilizarse para unir mediante procedimientos de máscara diferentes elementos de la imagen o para hacer placas para proyección trasera o proyección frontal. Las positivadoras ópticas de este tipo, debido a su gran flexibilidad en cuanto a la posibilidad de hacer cambios en los elementos del proyector o la cámara y debido a su excelente registro, pueden crear varios efectos especiales, imprimir transiciones de una escena a otra, modificar la velocidad de la acción, alterar el tamaño de diversos elementos de la imagen y reducir una película de un ancho a otro. *Véase* **positivadora.** (2) Cualquier positivadora que lleva a una película negativa o positiva y a una película virgen a una posición fija frente a la abertura, en la que quedan expuestas a través del obturador a la luz de copiado, es decir, o bien una positivadora intermitente de contacto, en la que las emulsiones se tocan delante de la abertura, o bien una positivadora óptica intermitente, en la que la imagen se proyecta sobre la película virgen a través de una lente especial. Estas positivadoras son demasiado lentas para producir copias de distribución, para las que se necesitan positivadoras con movimiento continuo, pero se utilizan en el laboratorio para otras tareas importantes en la preparación de las imágenes. *Véase* **positivadora.**

■ **positivadora láser** *Véase* **dispositivo de salida.**

■ **positivadora óptica** Sistema de copia óptica en el que las imágenes de un negativo o positivo se proyectan sobre película virgen. La positivadora se compone básicamente de un proyector y de una cámara el uno frente a la otra, con una fuente de luz detrás de la película en el proyector enviando la imagen a un objetivo, que la enfoca sobre la película virgen en la cámara. Tanto el proyector como la cámara están intersincronizados para que cada fotograma se vuelva a fotografiar. Hay dos tipos de esta clase de máquinas: la positivadora óptica continua y la positivadora óptica intermitente, más utilizada, de la que se ocupa el resto de este ensayo. Las positivadoras ópticas intermitentes varían en complejidad, teniendo algunas de ellas, por ejemplo, dos o más proyectores y un divisor de haz para combinar elementos de

imagen de películas distintas en una sola imagen. Debido a que el sistema, en general, ofrece una cantidad considerable de flexibilidad en cuanto a la intensidad de la luz, la posición del objetivo y de la cámara, los tipos de objetivos y la velocidad de la película, y debido a que permite que se exponga un duplicado negativo en distintos pases a diversos máster positivos de grano fino, se pueden lograr numerosos efectos que son imposibles en el procedimiento de copiado continuo normal. Debido a esto, el positivado óptico realiza una gran variedad de funciones especiales.

Un uso corriente de la positivadora óptica es el que se realiza para hacer, en la película definitiva, transiciones de una escena a otra. Los fundidos en negro se realizan cerrando lentamente el obturador de la cámara y los fundidos de apertura abriéndolo lentamente mientras se están filmando los fotogramas en el máster positivo. Los encadenados se realizan filmando primero el fundido en negro de una escena y después filmando el fundido de apertura de la siguiente en el mismo fragmento de película. Aunque no se usan demasiado en la actualidad, las cortinillas se realizan mediante una hoja que se mueve a lo largo de la imagen entre el proyector y la cámara, enmascarando gradualmente la imagen que se está fotografiando en la nueva película. La hoja se usa de nuevo para exponer gradualmente la segunda imagen sobre el área enmascarada del mismo fragmento de película. Se consiguen variaciones de la cortinilla moviendo la segunda imagen desde la parte superior o desde la parte inferior o expandiéndola desde el centro del fotograma. La capacidad de la positivadora óptica para exponer el mismo negativo a distintos positivos en pases múltiples también permite la sobreimpresión de dos imágenes para la creación de efectos alucinatorios o sobrenaturales, o sobreimpresiones de varias imágenes para sugerir el paso del tiempo o hechos que ocurren simultáneamente (*véase* ***montage*** [5]).

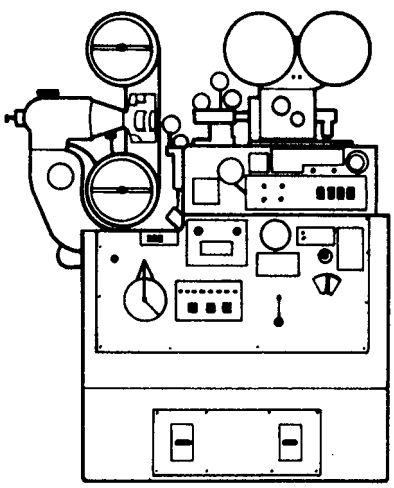
Se emplean máscaras fijas en las positivadoras para la realización de diversos tipos de efectos de pantalla partida en los que dos o más imágenes aparecen simultáneamente en distintas partes del fotograma, así como para combinar un primer término con un decorado distinto o con dibujos. Las máscaras móviles (generalmente un rollo de película distinto que pasa junto con el positivo) permiten la unión de componentes de la imagen filmados por separado que contienen movimiento en una sola imagen; una acción filmada en estudio puede combinarse con acción o paisajes filmados en otro lugar, con animación creada mediante filmación fotograma a fotograma o con planos de efectos mecánicos de fuego o explosiones. Cualquier número de componentes filmados por separado puede combinarse en una única imagen mediante el uso de máscaras y de pases múltiples; por ejemplo, en una película tan «de efectos especiales» como *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott, se utilizaron entre 30 a 40 elementos para varias imágenes finales (*véase* **procedimiento de máscara móvil**).

Alterando la velocidad del proceso de filmación de la positivadora, también se puede alterar la velocidad de la acción. Por ejemplo, si el proyector se acelera de forma que la cámara sólo filma fotogramas alternados, la acción parecerá el doble de rápida de como sucede en realidad (esta técnica se denomina *skip-frame*), e, inversamente, si se hace funcionar la cámara a mayor velocidad que el proyector de manera que cada fotograma se filme dos veces, la acción se ralentizará a la mitad de su velocidad normal (a esta técnica se le llama positivado múltiple de fotograma). Se pueden hacer varias alteraciones en la propia imagen colocando algún dispositivo entre el proyector y la cámara: un accesorio óptico rotatorio permite que la imagen gire, como en el caso del periódico giratorio en los *montages* americanos utilizados frecuentemente en las primeras películas sonoras; los objetivos distorsionan, alargan, comprimen o fragmentan la imagen en diversas formas y los filtros difusores alteran el color y las cualidades de iluminación de la imagen. Los objetivos anamórficos amplían imágenes comprimidas o comprimen imágenes normales. Alterando la distancia entre el proyector y la cámara, también se consiguen diversos cambios en el tamaño y la distancia de los elementos de la imagen. Por ejemplo, acercando la cámara y el objetivo a la película original, determinada área de la imagen aumentará de tamaño, de forma que llenará el nuevo fotograma, cambiando así, quizás un plano general a un plano medio. Moviendo gradualmente la cámara y el objetivo hacia adelante o hacia atrás, aumentando de tamaño o alejándose del sujeto por ello, se consigue un «*zoom* óptico». Filmando desde una mayor distancia, se reduce el tamaño de la imagen original, de manera que sólo llena una pequeña área del fotograma, permitiendo por ello la creación de, o bien una imagen compuesta, o bien un efecto de pantalla partida.

Las positivadoras ópticas también pueden salvar escenas rodadas deficientemente cambiando la perspectiva, alterando la posición o el movimiento de los objetos, eliminando movimientos de cámara no deseados, reduciendo la imagen de forma que se eliminan áreas no deseadas y corrigiendo el color y la iluminación. Hasta una película rayada puede ha-

cerse revivir volviendo a filmar el positivo después de que éste se haya sumergido en un fluido especial. Finalmente, las positivadores ópticas se utilizan para reducir imágenes de anchos de película superiores a anchos de película inferiores (por ejemplo, se pueden reducir imágenes de gran formato y comprimirlas a dimensiones anamórficas para película de 35 mm y la película de 35 mm puede reducirse a 16 mm para pases no comerciales) o aumentarse un ancho de película más pequeño a uno mayor (es posible filmar con película de 16 mm y conseguir una ampliación razonablemente buena a 35 mm para su distribución comercial).

La positivadora óptica, que fue otrora el orgulloso caballo de batalla de la industria cinematográfica, actualmente está viendo su territorio invadido. Los efectos digitales están haciendo más fácilmente y a veces mejor los efectos visuales que se realizaban mediante la anterior tecnología óptica, aunque en muchos casos el uso de la positivadora resulta menos caro y más eficaz para trabajar con efectos especiales en película de gran formato. *Véase* **efectos digitales, positivado de contacto** *y* **positivadora.**



positivadora óptica intermitente (uno de los primeros modelos de positivadora Acme)

■ **positivadora óptica de cabeza triple** Positivadora óptica con tres proyectores que permiten el copiado de varios fragmentos de película al mismo tiempo sobre una sola película, ahorrando con ello mucho tiempo y aumentando enormemente, asimismo, la precisión de la operación. Las cabezas de copiado triples permiten la realización de complejos planos de máscara móvil, así como otros efectos ópticos. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **positivadora óptica de paso** Otro nombre para designar a una positivadora óptica intermitente, una máquina que envía una imagen de un negativo o positivo de un proyector a la película virgen de una cámara a través de un objetivo especial, un fotograma cada vez, cuando ambas películas permanecen inmóviles brevemente y son expuestas por el obturador a la luz de copiado. Al no estar en contacto los fragmentos de película y al poder manejarse por separado, y al ofrecer mayor flexibilidad en cuanto a la posición de la cámara, la velocidad y el tipo de objetivo, las positivadoras ópticas se utilizan para la realización de diversos efectos. Este tipo de positivadoras se utilizan para crear recursos de transición entre escenas (por ejemplo, fundidos, encadenados y cortinillas), alterar las velocidades de la acción para crear cámara lenta y cámara rápida, manipular la imagen alterando la distancia de la cámara, realizar efectos de pantalla partida y sobreimpresiones, utilizar máscaras móviles para crear imágenes compuestas a partir de imágenes distintas y para cambiar una película de un ancho de película a otro. hoy día, no obstante, gran parte de estas tareas se realizan digitalmente. *Véase* **efectos digitales** *y* **positivadora.**

■ **positivadora óptica Oxberry** Positivadora óptica, popular en el pasado, para película de 16 y 35 mm. Oxberry LLC todavía fabrica modelos de sobremesa y varios de los modelos grandes cada año, y Oxberry Used Equipment Corporation mantiene los modelos más antiguos en funcionamiento. Oxberry se está enfrentando al desafío digital fabricando positivadoras ópticas que incorporan procedimientos y cámaras digitales para grabadoras para película digitales. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **positivadora rotatoria** Positivadora continua de contacto en la que el negativo y la película virgen se introducen, desde dos rollos individuales, en una rueda dentada que está girando continuamente, la cual lleva a ambas películas en contacto hasta el punto de exposición mediante unos dientes que engranan sus perforaciones. *Véase* **positivadora.**

■ **positivadora sustractiva** Positivadora para película de color en la que la luz blanca de positivado se cambia al color deseado mediante filtros transparentes coloreados que cubren orificios de diversos tamaños en bandas de control. La densidad se controla mediante filtros de densidad neutra o alterando la abertura. En la actualidad se utilizan generalmente las positivadoras aditivas, que combinan los colores primarios en diferentes grados para la luz necesaria. *Véase* **positivadora** *y* **positivadora aditiva.**

■ **positivar** (1) Hacer un rollo positivo de película a partir de un negativo o en película reversible. (2) *Véase* **¡a positivo!**

■ **positivo** Película con imágenes reveladas en la que los valores de iluminación y los colores corresponden a los del sujeto filmado. Normalmente un positivo se hace a partir de un negativo, en el que el negro y el blanco están invertidos y los colores son los complementarios a los colores originales, mediante positivado óptico o de contacto. Sin embargo, en el caso de la película reversible, la película original utilizada en la cámara se convierte en el positivo. Las copias que se utilizan en los proyectores son positivos. *Véase* **negativo, película** *y* **película reversible.**

■ **positivo a una sola luz** Copia positiva hecha a partir de un duplicado negativo que ya contiene todos los cambios de iluminación, de forma que el positivo entero se expone a un solo nivel de iluminación. *Véase* **copión montado a una sola luz, duplicado a una sola luz** *y* **etalonaje.**

■ **positivo directo** Copia positiva obtenida directamente de la película original, sin pasos intermedios. *Véase* **película reversible.**

■ **positivo resistente a la decoloración** Película virgen, introducida en 1983, con tintes de color menos propensos a la decoloración que los de anteriores películas de color *monopack*, especialmente los de Eastman Color. Aunque estas películas vírgenes resistentes a la decoloración son más estables que las de anteriores sistemas de positivado de una única tira de película, siguen sin tener la duración (ni la calidad) de las que resultan del sistema de transferencia de tintes del Technicolor. *Véase* **color** *e* **imbibición.**

■ **posmodernismo** Término, empleado para describir un periodo de la historia social, intelectual y cultural del siglo XX que empezaría aproximadamente en la década de los sesenta y se extendería hasta nuestros días, con el que se intenta transmitir la sensación de ruptura radical con los principios básicos del «modernismo», un periodo que comienza a finales del siglo XIX y dura más o menos hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. El modernismo supuso un cuestionamiento de las creencias tradicionales en Dios, el universo, la moralidad, el tiempo y el espacio, el arte, pero ese mismo cuestionamiento suponía la asunción de que tales temas eran valiosos, y de que, aunque las respuestas hubieran cambiado, las preguntas seguían siendo válidas. El posmodernismo supone una ruptura definitiva con el pasado y un conjunto de asunciones completamente nuevas acerca de la realidad. Resulta significativo que este periodo comience con el auge de la televisión y la expansión de los medios de comunicación, que sea concomitante con una época dominada por esos medios, la información y la tecnología, los cuales han cambiado nuestra forma de ver la realidad y de vernos a nosotros mismos.

En 1967, el crítico social francés Guy Debord escribió un importante tratado llamado *La sociedad del espectáculo*, en el que proclamaba que la nuestra no era ya una época «directamente vivida», sino más bien una era de la representación, de imágenes desligadas de la realidad. Todo nuestro sistema económico y nuestro concepto de realidad se deriva de una interminable sucesión de imágenes de objetos de consumo: tan pronto como una imagen deviene objeto poseído, otra imagen despierta nuestro deseo. Jean Baudrillard, el apóstata francés de la posmodernidad, operó una separación entre esas imágenes y el mundo de la economía y de la producción, diciendo que nuestra época era de la de los simulacros, las imágenes sin referencia a ninguna realidad. La verdad es que no hay verdad, que las imágenes y la realidad se han vuelto indistinguibles. Disneylandia, tratando de ser un mundo de fantasía, tiene como función ocultarnos que el mundo que nos rodea incluye lo hiperreal y la simulación. Habitamos un mundo en el que la interconexión entre los medios de comunicación y la realidad se ha derrumbado, en el que ya no existe separación entre las imágenes en la pantalla y la realidad de todos los días, en el que formamos parte de los medios de comunicación en la misma medida en que éstos forman parte de nosotros. Recordemos la impactante imagen de *Videodrome* (1982), de David Cronenberg, en la que el protagonista se convierte literalmente en un reproductor de vídeo y su cuerpo en el receptáculo en el que introducir las cintas.

Fredric Jameson, en su ensayo «El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado», publicado en 1984 en la *New Left Review*, define nuestra nueva realidad como una en la que los sentimientos de ansiedad y alienación del individuo, típicos del modernismo, han desaparecido, en el que el sí mismo ha devenido descentrado, perdiendo la capacidad de sentir cualquier clase de sentimientos y cualquier sentido del paso del tiempo. La pérdida del sí mismo trae como consecuencia la pérdida del estilo individual, dando lugar en el ámbito del arte a la preeminencia del pastiche, a la acumulación de imitaciones

posmodernismo Harrison Ford busca a alguien (o a algo) para eliminarlo, en su exploración del mundo posmoderno de *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott.

de los códigos del pasado, una cualidad perfectamente discernible en el campo del cine. Pero Jameson también interpreta nuestro tiempo como la última fase de la era de la máquina, en la que la propia máquina se ha convertido en un agente de reproducción (creando imágenes y simulacros) en vez de producción, y el espacio ha abandonado el ámbito privado y ha pasado «a los circuitos y redes» de una serie de «agencias de información perfectamente interconectadas y competitivas», manifestación del «capitalismo multinacional».

El filme que se ha citado más a menudo como la mejor ejemplificación de las cualidades del posmodernismo es *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, con su visión de un mundo descentrado, de un universo de pastiche, de un horizonte en el que se solapan la «visión futurista» de la *Metrópolis* (*Metropolis*, 1926), de Fritz Lang, la decadencia de las urbes contemporáneas y la tecnología del futuro; un mundo con una población racialmente políglota y en que la distinción entre el humano y la máquina ha sufrido un colapso, y un mundo descentrado y atemporal en el que tanto el espacio como el tiempo han perdido cualquier parámetro de sentido.

■ **posproducción** Parte de la realización de una película que viene inmediatamente después de la finalización del rodaje y que incluye el montaje, la adición de efectos especiales y la mezcla de todas las pistas de sonido.

■ **poste** Soporte o puntal para sujetar un decorado.

■ ***postscoring*** Grabar música para una película después de que ésta se haya montado.

■ **postsincronización** Grabar posteriormente sonido, sobre todo diálogo, después de que la película se haya filmado y montado de forma que el nuevo sonido esté sincronizado con la acción de la pantalla. Esta técnica, que forma parte de la realización de películas desde 1932, permite el rodaje en localizaciones en las que es difícil grabar sonido, añade las voces de cantantes profesionales a intérpretes que no cantan y sustituye el diálogo original de una película extranjera por la lengua materna del público. La mayoría de las películas italianas han utilizado la postsincronización a partir de las películas neorrealistas de Rossellini.

Generalmente, durante la filmación se graba una banda de sonido que sirve de guía, y después se divide en fragmentos que se unen en bucles y se reproducen repetidamente con su imagen correspondiente para guiar a los actores y permitirles ensayar para la posgrabación real. El procedimiento también se llama doblaje y el diálogo que se graba, frases de doblaje. *Véase* **doblaje.**

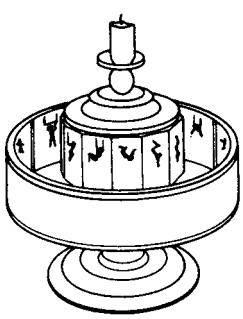
■ **posvelado** Exponer película ya expuesta a una luz constante y tenue con el fin de reducir el contraste y apagar los colores. *Véase* **prevelado.**

■ ***pot*** Control de volumen reostático de una grabadora o amplificador (la voz es una abreviatura de «potenciómetro»). En inglés, *pot-up* significa aumentar el nivel de sonido y *pot-down*, disminuirlo.

■ **potencia en vatios** (1) Potencia eléctrica medida en vatios. (2) Cantidad de vatios necesaria para que funcione un dispositivo eléctrico.

■ **practicable** Palabra que se aplica a cualquier parte de un decorado, como puertas, ventanas y luces, que hace su función normal, o al mismo decorado cuando no se usa como fondo o decoración sino que los actores lo utilizan realmente. A los elementos de atrezo que funcionan se les denomina practicables, y también elementos de atrezo de acción.

■ **praxinoscopio** Antigua máquina diseñada para ver una serie de dibujos, que crea la ilusión de movimiento merced a la persistencia retiniana del espectador. Este ingenio, inventado por Émile Reynaud en 1877, permite al espectador observar una tira en movimiento de imágenes pintadas, colocada en el interior de un tambor rotatorio, al reflejarse en un espejo poligonal colocado en el centro. El praxinoscopio era un desarrollo del zoótropo, pero Raymond también explotó el principio de la linterna mágica y proyectó sus figuras animadas, pintadas en un material traslúcido, en la parte trasera de una pantalla frente a la que se encontraba el público. En 1892 inauguró su Théâtre Optique en París, exhibiendo piezas breves e incluso historias mediante figuras en movimiento de personas y animales. Estos pases alcanzaron una gran popularidad y duraron hasta 1900, cuando las imágenes en movimiento fotografiadas sobre película ocuparon su lugar en el mercado. *Véase* **estroboscopio, fenakistoscopio** *y* **zoótropo.**



praxinoscopio

■ **precompra** Comprar los derechos de un filme antes de que haya sido producido. Actualmente en la industria este tipo de ventas, que se hacen especialmente a la televisión por cable (en el caso de EE.UU.) y a empresas videográficas, proporcionan a los productores los fondos necesarios para hacer estas películas.

■ **precuela** Término de jerga para una secuela cuya acción precede a la de la película original. Por ejemplo, *El padrino II* (*The Godfather: Part II*, 1974), es tanto una precuela como una secuela en el sentido de que frecuentemente retrocede en el tiempo y muestra la infancia y la juventud de los personajes presentados en *El padrino* (*The Godfather*, 1971).

■ **preestreno** Exhibición anticipada de una película, generalmente poco tiempo antes de su estreno. Los preestrenos de producción permiten a los cineastas evaluar las reacciones del público para tomar decisiones de montaje en el último minuto. Los preestrenos de distribución o de mercadotecnia se utilizan para determinar patrones de distribución y estrategias publicitarias. Normalmente los espectadores rellenan cuestionarios o tarjetas de preestreno sobre sus reacciones ante la película. Debido a que estos preestrenos reciben relativamente poca publicidad, a veces se les llama preestrenos sorpresa. Los preestrenos también se hacen para posibles exhibidores de la película, críticos de cine y, a veces, para grupos con un interés especial en el material de la película.

■ **preestreno sorpresa** Proyección de una película que precede a su estreno, sea para evaluar las reacciones del público e introducir cambios de última hora, para recabar información sobre cómo distribuirla y promocionarla o para despertar el máximo interés en la región en la que luego se exhibirá.

■ **pregenérico** *Véase* ***teaser.***

■ **pregrabar** Grabar música o cualquier otro sonido para una película antes de que se filme la película. Con frecuencia el sonido se pregraba para las obras de animación.

■ **preiluminar** Instalar la iluminación de un decorado por adelantado para el siguiente día de rodaje, quizá cuando se está rodando en algún otro sitio, una práctica que ahorra una gran cantidad de tiempo y gastos.

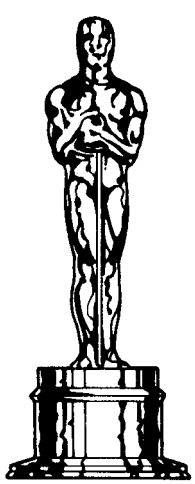
■ ***prelay*** «Organización preliminar». En el ámbito cinematográfico, el término se refiere específicamente a (1) la preparación de las diversas pistas de sonido para la mezcla definitiva, el alineamiento de las pistas y (2) la realización de una mezcla o mezclas preliminares en preparación para la mezcla definitiva. *Véase* **mezcla.**

■ **premezcla** Primera mezcla de pistas de sonido que, a su vez, se combinará posteriormente con otras premezclas, para formar la mezcla definitiva final. Numerosas pistas de diálogo, música y efectos de sonido se premezclan a su vez en varias pistas para cada categoría; después, éstas se premezclan para formar las bandas de diálogo (D), música (M) y efectos (E), tres premezclas que, a su vez, se combinarán para formar la mezcla definitiva. Una película puede tener más de 15 pistas de sonido distintas que compongan finalmente las bandas de sonido D, M y E definitivas. La premezcla permite un mejor control y equilibrado de los diversos componentes sonoros y también resulta necesaria debido a que la consola de mezclas no tiene suficientes cabezas de reproducción para todas las pistas individuales. Premezclar las pistas de música y de efectos de sonido en la banda de M & E permite que posteriormente se doble el diálogo traducido para la distribución de la película en el extranjero. *Véase* **banda de M & E** *y* **mezcla.**

■ ***première*** Primera exhibición pública de una película. A veces se utiliza el término «*première* mundial» para aumentar el dramatismo de la ocasión.

■ **Premios César** Similares a los Oscars otorgados en los EE.UU., la Académie des Arts et Techniques du Cinéma concede estos premios en Francia desde 1976 para premiar a las películas francesas y a los profesionales franceses más destacados del mundo del cine. Los premios deben su nombre a la persona que diseñó la estatuilla que se da a los ganadores.

■ **Premios Oscar** Galardones concedidos por la Academy of Motion Picture Arts and Sciences estadounidense, representados por estatuillas chapadas en oro, a los mejores frutos interpretativos y cinematográficos que se han producido en el transcurso de cada año natural, así como a los avances técnicos y a los logros de una vida profesional dedicada al cine. Supuestamente, el nombre de los premios procede de una bibliotecaria de la Academia, Margaret Herrick, que dijo que la estatuilla se parecía a su tío Oscar, y se utilizó por primera vez en 1931. Excepto en la categoría de mejor película, en la que todos los miembros de la Academia eligen las películas candidatas, los profesionales de cada campo eligen a los candidatos de su propia especialidad y, luego, todos los miembros eligen al ganador de cada una de esas categorías. En la actualidad, las principales categorías son las de mejor película, mejor actor, mejor actriz, mejor actor de reparto, mejor actriz de reparto, mejor director, mejor guion original, mejor guion adaptado, mejor fotografía, mejor dirección artística, mejor sonido, mejores efectos de sonido, mejor montaje, mejor banda sonora original de musicales y comedias, mejor banda sonora original de dramas, mejor canción original, mejor diseño de vestuario, mejor cortometraje de animación, mejor cortometraje de acción real, mejor cortometraje documental, mejor largometraje documental, mejor película en lengua extranjera y mejores efectos especiales. Los primeros premios fueron entregados el 16 de mayo de 1929 a películas realizadas en 1927 y 1928. Desde 1934, los premios se conceden cada año natural, excepto en la categoría a la mejor película en lengua extranjera, en la que el periodo que se toma como referencia es el año transcurrido entre el 1 de noviembre y el 31 de octubre. Las películas más premiadas de la historia han sido *Ben-Hur* (1959), de William Wyler, y *Titanic* (1997), de James Cameron, que obtuvieron 11 estatuillas. Los premios se entregan en marzo o abril del año siguiente al del estreno



Oscar

de la película en el transcurso de una ceremonia que cuenta con una lujosa puesta en escena y que se emite por la televisión nacional de EE.UU. desde 1953. Dado que los principales premios implican un aumento de publicidad para las películas y de ingresos en taquilla, así como mayores oportunidades profesionales para los ganadores, la votación suele ir precedida de una cantidad considerable de maniobras estratégicas. *Véase* **Academy of Motion Picture Arts and Sciences.**

■ **preparación de un plano** Elegir la distancia y el ángulo adecuado para rodar el plano que se desea y colocar la cámara en consecuencia. La selección la hace el director, el director de fotografía o ambos.

■ **prerromper** Cortar o seccionar parcialmente un elemento de atrezo rompible para que, cuando se utilice en la producción cinematográfica, se rompa con facilidad (por ejemplo, una silla que se tenga que romper sobre la cabeza de alguien).

■ ***prescore and playback*** Grabar música y quizá canciones que se utilizarán en la película antes de que la película se ruede. Con frecuencia los números musicales se realizan de esta manera, grabando primero la música y las canciones en condiciones apropiadas en un estudio de grabación y posteriormente reproduciéndolas en *playback* mientras los actores interpretan sus papeles y realizan los movimientos labiales correspondientes a las letras ante la cámara.

■ **preselección de diafragma** Ajustar un número f en el objetivo para la profundidad de campo deseada y después iluminar la escena para conseguir suficiente exposición.

■ **presencia** (1) Inmediatez y grado de realismo de un sonido grabado que hace que la fuente original del sonido parezca estar en la sala. (2) Ambiente y el tono de sonido específicos que crea un determinado lugar. (3) Sensación de inmediatez y fuerte impacto producidos por un intérprete merced a su personalidad y estilo.

■ **presencia de micrófono** Inmediatez de la voz de un intérprete tal como la capta un micrófono. *Véase* **presencia.**

■ **presentación** (1) Parte de una obra narrativa, frecuentemente el principio, que establece para el público la situación general de los personajes y las premisas para la acción. En una obra o película esto pueden llevarlo a cabo unos personajes que discutan los hechos de fondo y el actual estado de cosas que puede que los impliquen a ellos o a otras figuras que aún no han aparecido. Una buena presentación debe parecer una parte inherente de la estructura narrativa, desarrollando la trama al mismo tiempo que explicándola. Las películas también pueden elaborar una presentación bien mediante una serie de planos montados de tal manera que proporcionen al espectador la información necesaria para entender la situación actual de forma que la acción principal empiece o continúe, como por ejemplo, el comienzo de *2001, una odisea en el espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, que gira en torno a los hombres mono y al monolito gigante, el cual es una exposición visual para el resto de la película, o mediante *flashbacks* durante el desarrollo de la acción, como, por ejemplo las escenas del pasado en *Muerte de un viajante* (*Death of a Salesman*, 1951), dirigida por Laslo Benedek, que explican los hechos que llevaron al conflicto actual entre padre e hijo. (2) Presentación y explicación sencilla de datos, ideas o argumentos. El término, en este sentido, puede aplicarse a las exposiciones tanto visuales como sonoras de las películas educativas y documentales.

■ ***pressbook*** Recopilación de material para publicitar y promocionar una película enviada por la productora a un distribuidor. Esta recopilación incluye pósteres y material artístico de diversos tamaños para su reproducción en periódicos y otros medios publicitarios, imágenes de la película, fotografías de las estrellas, información referente al personal y a la realización de la película e ideas promocionales.

■ **presupuesto** (1) Cantidad total de dinero que se va a invertir en una película. Se calcula por adelantado, sumando los gastos estimados de los distintos equipos o departamentos que van a intervenir en ella. Durante el rodaje del filme, los gastos se controlan a diario, para asegurarse de que los costes de producción no sobrepasan el presupuesto que se ha previsto, lo cual no impide que, con frecuencia, finalmente lo excedan. *Véase* **estimación presupuestaria.** (2) Cantidad total de dinero gastado en una película.

■ **presupuesto para copias y publicidad** Cantidad de dinero asignada por una compañía de distribución para el estreno de una película, es decir, para hacer las copias y para publicitar la película. Esta cantidad puede ser parte del acuerdo contractual entre el distribuidor y otro grupo financiero o entre el distribuidor y la productora.

■ **prevelado** Exponer película que todavía no se ha utilizado para filmar a una luz constante y tenue con el fin de reducir el contraste y de apagar los colores de las imágenes que se formarán posteriormente. *Véase* **pérdida de saturación** *y* **posvelado.**

■ **preventa** Financiar una película en parte vendiendo los derechos antes de que se haya comenzado o concluido la obra. Por ejemplo, un cineasta estadounidense puede levantar un proyecto vendiendo sus derechos para la televisión por cable o para su distribución en el extranjero.

■ **previo** Sistema de control que predetermina la intensidad luminosa de uno o más focos y que se puede manejar mediante un interruptor del panel de control.

■ **previsualización** Cualquiera de los sistemas que permiten a los diversos miembros del equipo de una producción ver cierta aproximación a cómo aparecerá parte de la película antes del rodaje real. Estos procedimientos incluyen bocetos, dibujos, *storyboards*, imágenes compuestas de vídeo e imágenes digitales. Cualquier parte de una película imaginada con antelación –muebles, decorados, localizaciones, vestuario, maquillaje, planos, escenas, secuencias, hasta el *casting*– es parte del proceso de previsualización. Actualmente la realización de *storyboards* electrónicos mediante diversos programas informáticos permite al director y al director de fotografía probar todos los planos que deseen con diferentes ángulos, posiciones, movimientos, emplazamientos y filtros de cámara, así como varios estilos de iluminación y alteraciones en el decorado. Se pueden crear movimientos de figuras en el decorado en profundidad, así como toda una secuencia de acciones montadas. Los personajes pueden filmarse en película, en vídeo o digitalmente e insertarse mediante composición antes de efectuar el elevado gasto que comporta la fotografía principal y los efectos especiales. Actualmente es posible digitalizar la imagen y el sonido para crear cortes primarios de un segmento de rodaje y ver planos compuestos en el decorado.

■ **primer acuerdo** Compromiso contractual entre un estudio y un productor independiente por el que el primero adquiere un derecho de preferencia para encargarse de la producción y/o la distribución de una película de ese director, a cambio de darle apoyo financiero durante la fase de desarrollo. *Véase* **acuerdo de desarrollo, acuerdo de desarrollo global, acuerdo de distribución** *y* **acuerdo de distribución del negativo.**

■ **primer ayudante de dirección** Ayudante principal del director. *Véase* **ayudante de dirección.**

■ **primer borrador** Dibujos o bocetos iniciales e inacabados que son la base del material gráfico detallado y acabado en la animación.

■ **primer dólar, primer dólar bruto, primer dinero** En el ámbito de la industria estadounidense, la primera cantidad de dinero que se paga a un distribuidor por el estreno de una película (después de que se hayan deducido los costes de exhibición de los ingresos brutos de taquilla). El dinero puede utilizarse para devolver a los inversores las cantidades con las que han respaldado la producción, para los partícipes en los ingresos brutos o para cubrir las propias tarifas y costes del distribuidor. *Véase* **posición preferente.**

■ **primer equipo** Los verdaderos intérpretes de una escena, y no sus dobles de luces.

■ **primer montaje** *Véase* **montaje primario.**

■ **primer operador** Término que se usa a veces para el director de fotografía. *Véase* **director de fotografía** *y* **segundo operador.**

■ **primer plano** Plano en el que la cámara parece estar muy cerca del sujeto. La cabeza de una persona, un objeto pequeño o un detalle de un objeto llena toda la pantalla. El primer plano resulta efectivo para transmitir al espectador las emociones, reacciones y estados anímicos de un personaje, para reforzar el interés del público por él al obligar al espectador a concentrarse en un individuo

primer plano El convincente rostro de Renée Falconetti en *La pasión de Juana de Arco* (1928).

concreto y en nada más. D. W. Griffith desarrolló el arte del primer plano facial en sus películas mudas, y Carl Th. Dreyer, en su conmovedora *La pasión de Juana de Arco* (*Passion de Jeanne d'Arc*, 1928), mantuvo durante la mayor parte del tiempo la cámara pegada al sufriente rostro de la protagonista. Los primeros planos de objetos o de partes de objetos resultan efectivos para llamar la atención del espectador sobre informaciones y detalles importantes, para construir suspense anticipando una acción futura en la que se hará uso de ese objeto y para dar valor simbólico al sujeto encuadrado. Hitchcock compuso la escena del asesinato de *La mujer solitaria* (*Sabotage*, 1936) mediante una combinación magistral de primeros planos faciales y primeros planos de objetos: la secuencia del montaje se mueve repetidamente entre los rostros de Sylvia Sidney y Oscar Homolka, insertando imágenes de las manos de la protagonista, del cuchillo de trinchar, de la silla del difunto hermano de la mujer y de la jaula de pájaros para crear suspense, transmitir el dramatismo de la situación entre ambos personajes y avisarnos de la violencia que está a punto de desencadenarse. Para los primeros planos de personajes también se emplean las siguientes denominaciones, más específicas: plano medio corto, que muestra al personaje desde algún punto entre la cintura y los hombros hasta lo alto de la cabeza; primer plano de cabeza y hombros (a veces llamado *close shot*); primer plano de cabeza y primerísimo primer plano, gran primer plano o primer plano apretado o cerrado, que muestra sólo parte de la cabeza, por ejemplo, la zona entre los labios y los ojos. *Véase* **plano.**

■ **primer término** Área frontal de una escena, la más próxima al público, en la que normalmente tiene lugar la acción principal.

■ **primera copia de prueba, primera copia compuesta de prueba** *Véase* **copia cero.**

■ **primera prueba, primera copia de prueba, primera copia compuesta de prueba, copia compuesta de prueba** *Véase* **copia cero.**

■ **primera unidad** El equipo de rodaje principal de una producción cinematográfica, en oposición a la segunda unidad, que es un grupo más reducido.

■ **primerísimo primer plano** Plano muy cercano al sujeto, de manera que sólo se muestra una pequeña porción o detalle, o la totalidad de un pequeño objeto. Un plano de este tipo de un actor mostraría sólo parte de la cara, como los ojos o la boca.

■ **primitivos** En el ámbito de la animación y los gráficos por ordenador, formas geométricas básicas como cubos, esferas y conos cuyas figuras y formas se manipulan y se ensamblan como base para un modelo. *Véase* **animación por ordenador** *y* **modelado poligonal.**

■ ***print and pickup*** Término que se refiere al proceso de volver a filmar parte de un plano desde un punto determinado. La voz en inglés sugiere que la primera (y lograda) parte del plano original se positivará *(print)* posteriormente –aunque es probable que se positive todo el plano y que no se utilice la segunda parte–, y que el rodaje se reanudará *(pickup)* desde el punto en el cual el plano ha dejado de resultar satisfactorio.

■ ***printing down*** Positivar una escena con menos luz para compensar una película sobreexpuesta.

■ **prisma de contrapicado** Instrumento que se utiliza para rodar un plano contrapicado extremo. El prisma puede acoplarse a la cámara y situarse a tan sólo 6,35 mm respecto al suelo, permitiendo un punto de vista a un nivel tan bajo como de 6,35 cm. Un dispositivo de este tipo permite rodar un plano de cualquier cosa a ras de suelo, por ejemplo, de zapatos o roedores. La unidad también puede invertirse para rodar planos en picado extremo.

■ **prisma de inversión** Prisma que puede poner una imagen del revés de arriba abajo o invertirla de izquierda a derecha.

■ **prisma divisor de haz** Pequeña pieza de cristal, generalmente de cuatro caras y dos extremos iguales, que envía imágenes separadas de la misma escena a distintos negativos en una cámara con divisor de haz para realizar una máscara en movimiento al mismo tiempo que se está registrando la imagen o, en antiguos procedimientos de color, para captar distintos registros de los colores primarios en películas independientes. *Véase* **película de color** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **prisma escalonado** Dispositivo prismático con su superficie escalonada para enfocar el haz emitido por una fuente de luz; por ejemplo, una lente Fresnel.

■ **prisma multiimagen** Prisma que, cuando se usa con un objetivo de 50 mm para película de 35, o con uno de 25 mm para película de 16, produce una imagen múltiple. Estas imágenes pueden

presentarse en un diseño radial, con o sin una imagen central, o en un diseño paralelo. El prisma también se puede girar durante el rodaje para que las imágenes giren en la pantalla. *Véase* **multiimagen.**

■ **prisma rotatorio** *Véase* **obturador de prisma.**

■ **Prizma, Prizmacolor** Nombre que se le dio a dos de los primeros sistemas de color de síntesis sustractiva; el primero, introducido en 1919, utlilizaba película tintada de naranja y de azul-verde que pasaba por el proyector al doble de la velocidad normal y el segundo, introducido en 1922, también utilizaba una copia en dos colores, pero proyectaba a velocidades normales. *The Glorious Adventure* (*La aventura gloriosa*, 1921), dirigida por J. Stuart Blackton, se cita frecuentemente como un ejemplo de Prizmacolor. *Véase* **película de color** *y* **síntesis sustractiva.**

■ **procedimiento Clarke** Sistema diseñado por Charles Clarke a principios de los años cincuenta para filmar acción real a través de una placa de diapositiva, generalmente transparente en la base y con una imagen fija, por ejemplo, de nubes, en la parte superior. La acción real y la imagen de la placa se combinan en la película.

■ **procedimiento Dawn** (1) Maqueta de cristal para la filmación de acción real, tanto delante como detrás de un decorado pintado en una lámina de cristal, creada por Norman Dawn para su empleo en el campo de la fotografía en 1905 y para su aplicación al ámbito de la cinematografía en 1907. La técnica gozó de gran popularidad durante los años veinte y treinta, pero, posteriormente, fue reemplazada por métodos de positivado y de máscara más baratos y efectivos. (2) Plano de máscara en cámara creado también por Norman Dawn para su empleo en cinematografía y que comenzó a emplearse en fecha tan temprana como 1911. El método fue muy utilizado antes de la invención del positivado con doble película. *Véase* **máscara en cámara.**

■ **procedimiento de dos colores** Sistemas primitivos de color para la cinematografía que respondían a sólo dos de los colores primarios, por ejemplo, el procedimiento sustractivo de Technicolor en los años veinte, que era sensible al rojo y al verde. *Véase* **película de color** *y* **Technicolor**.

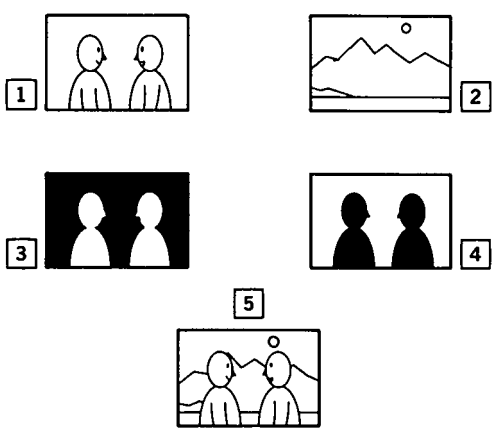
■ **procedimiento de máscara móvil** Procedimiento de efectos especiales por el cual se unen mediante máscaras elementos procedentes de imágenes distintas. En los procedimientos de máscara sencillos, se utilizan máscaras fijas para tapar parte de una imagen durante el copiado y, después, para introducir un nuevo elemento de la imagen en la imagen no expuesta del negativo. En sistemas más avanzados, las máscaras cambian de forma de un fotograma a otro (de ahí el término «móvil»), permitiendo así que se combine acción en movimiento con otros elementos de la imagen. El procedimiento permite la unión de una acción real filmada en el estudio con fondos filmados en otro lugar o con modelos animados. En películas fantásticas recientes, se han combinado varios tipos de elementos de la imagen, a veces una gran cantidad de ellos, para formar imágenes únicas que sólo podían crearse mediante la tecnología del medio.

Hay dos tipos básicos de procedimientos de máscara móvil: los que usan una sola película y una cámara normal para registrar la acción real y los que utilizan dos películas en una cámara especial con un divisor de haz para registrar esta acción. El más popular de los sistemas de una sola película es el procedimiento de pantalla azul, en el que la acción en primer término se ilumina de forma normal y se filma contra un fondo azul, lo que deja las capas verdes y rojas que rodean la acción casi no expuestas en la película. Cuando el negativo de color se copia mediante una positivadora intermitente en el laboratorio por medio de filtros, se pueden crear máscaras mediante positivos de separación del color. Cuando la máscara «macho», con la acción convertida en una silueta opaca y el área que la rodea transparente, se hace pasar junto con un positivo del fondo en una positivadora óptica, el resultado es un negativo con el área no expuesta en el fondo, de un fotograma a otro, en la que se insertará la acción real. Durante un segundo pase del negativo a través de la positivadora, la acción real puede insertarse en el área no expuesta al pasarse el positivo conjuntamente con una máscara «hembra», en la que el área de la acción es transparente y el fondo completamente opaco. Una variación de este proceso, llamada procedimiento de máscara móvil «por diferencia de color», elimina el halo azul que se percibe alrededor de las figuras en movimiento y, a veces, de las fijas; permite que los intérpretes del primer término se muevan detrás de los objetos del fondo y también crea una imagen autoenmascarada del primer término, lo que elimina la necesidad de la máscara hembra en el pase final a través de la positivadora. Los sistemas de control del movimiento por ordenador han sido de gran ayuda en la utilización de los sistemas de pantalla azul para hacer compuestos para películas fantásti-

cas cuando se necesita realizar varios pases de película. Un avance reciente es el sistema de pantalla azul con proyección frontal creado por Apogee para hacer una gran cantidad de compuestos de pantalla azul de gran calidad.

La ventaja del sistema que utiliza dos películas es que la máscara móvil se crea al mismo tiempo que se filma la acción principal. Aunque en el trabajo cinematográfico se han utilizado procedimientos de doble película en los que luces infrarrojas y ultravioletas realizaban la máscara móvil, uno más logrado fue el procedimiento por vapor de sodio usado con gran éxito por Walt Disney Productions, en el cual se utiliza un prisma divisor de haz en la cámara para enviar la luz amarilla procedente del área de una pantalla iluminada por lámparas de vapor de sodio y que rodea a los intérpretes, a uno de los negativos de manera que se forma una máscara móvil con el área de primer término transparente y el área que la rodea opaca, a partir de la cual se puede obtener una máscara macho positiva con los intérpretes opacos y el área que los rodea transparente. Al mismo tiempo, a los personajes, que están iluminados por lámparas incandescentes normales, se les filma con el área que los rodea apareciendo transparente en un negativo insensible a la luz amarilla, a partir del cual se puede obtener un positivo autoenmascarado con el fondo opaco. Cuando se pasa el positivo del fondo conjuntamente con la máscara macho a través de una positivadora óptica, se deja un espacio en el negativo en el que puede insertarse la acción de primer término durante otro pase a través de la positivadora. *Véase* **control del movimiento, efectos digitales, efectos especiales** *y* **máscara** (5)**.**

máscara móvil
1. acción de primer término
2. fondo
3. máscara hembra del primer término
4. máscara macho realizada a partir de la máscara hembra
5. imagen compuesta



Cuando la máscara macho se pasa conjuntamente con un positivo del fondo en una positivadora óptica, se consigue un negativo con el área no expuesta de un fotograma a otro, en la que se copiará el primer término cuando se haga pasar su positivo conjuntamente con la máscara hembra en un segundo pase del negativo.

■ **procedimiento de máscara móvil por diferencia de color, procedimiento de máscara móvil por separación de color** Aunque estos términos se aplican, sobre todo, al proceso de pantalla azul, también se refieren a procedimientos de máscara móvil que utilizan fondos de otros colores, verde y rojo, por ejemplo, para separar el sujeto del fondo, en el que finalmente se colocará una imagen distinta. Esta separación y composición está producida por la diferencia de color entre el fondo y el sujeto y la creación de máscaras macho y hembra. Al estar compuesto el color de la piel en gran medida de rojo con un poco de verde, la pantalla azul es el mejor fondo para separar de ella a los personajes. *Véase* **máscara, procedimiento de máscara móvil** *y* **proceso de pantalla azul.**

■ **procedimiento de máscara móvil por infrarrojos** Procedimiento de máscara móvil para la confección de una imagen compuesta a partir de distintos planos de fondo y primer término que utiliza luz infrarroja para la confección de la máscara. Una luz infrarroja ilumina un fondo negro o transparente ante el cual están colocados un actor o actores. Un prisma con un filtro dicroico en una cámara dotada de un divisor de haz permite que los rayos de luz visibles procedentes del primer término pasen a la película normal al mismo tiempo que desvía los rayos infrarrojos procedentes del fondo hacia la película infrarroja. El resultado es un negativo del primer término a partir del cual se puede realizar un positivo con el área de fondo ennegrecida (por consiguiente, no hay necesidad de hacer una máscara contraria) y un negativo del fondo a partir del cual se puede positivar una máscara móvil con el primer término opaco y el área que la rodea, clara. Debido a que los rayos infrarrojos no quedan enfocados en el mismo plano focal que la luz normal, la imagen de máscara, más grande, debe reducirse para que coincida con la imagen de primer término mediante copiado óptico. Después, mediante copiado con doble película, la máscara móvil puede utilizarse para tapar el área apropiada del primer término en la imagen del fondo que está siendo copiada en un negativo virgen, tras lo cual la acción del primer término puede insertarse en el área no expuesta del negativo. *Véase* **copiado con doble película** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **procedimiento de máscara móvil por luz ultravioleta** Sistema de doble película para hacer máscaras que permite la combinación de diferentes elementos de la imagen en una sola imagen. La acción real se filma delante de una pantalla traslúcida iluminada desde atrás por luz ultravioleta. Un prisma divisor de haz en la cámara envía los rayos ultravioletas a una película de manera que se forma una máscara móvil con la acción del primer término transparente y el área que la rodea opaca. A partir de esta máscara hembra se realiza una máscara macho con los intérpretes opacos y el área que los rodea transparente. Al mismo tiempo, la luz incandescente normal que ilumina a los intérpretes se envía a la otra película, lo que produce un negativo con un área transparente que rodea a los personajes. A partir de este negativo se puede realizar un positivo autoenmascarado con el fondo opaco. *Véase* **efectos especiales** *y* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **procedimiento de máscara móvil por vapor de sodio** Método de máscara móvil multipelícula para combinar una acción de primer término con un fondo filmado por separado. Se ilumina una pantalla amarilla mediante lámparas de vapor de sodio y a los personajes delante de ella mediante lámparas incandescentes. Un prisma divisor de haz en la cámara envía la luz amarilla procedente del fondo que rodea a los personajes a una de las películas, de manera que se forma un negativo, con el fondo opaco y el primer término claro, a partir del cual puede producirse una máscara macho positiva, con los intérpretes opacos y el fondo claro. El prisma también envía la luz reflejada de los personajes a la otra película, que es insensible a la luz amarilla y deja el área que los rodea transparente en el negativo, a partir del cual se puede hacer un positivo autoenmascarado con el fondo opaco. Cuando el positivo del fondo se pasa en contacto con la máscara macho por una positivadora óptica, se deja un espacio en el negativo en el que puede encajarse la acción de primer término del positivo autoenmascarado en otro pase a través de la positivadora. Aunque requiere un nivel de iluminación superior en luxes, utiliza una pantalla más pequeña y limita más los movimientos de cámara que el procedimiento de pantalla azul, este procedimiento de máscara móvil crea nítidas imágenes compuestas sin líneas de máscara ni bordeados y ha sido utilizado con gran éxito por Walt Disney Productions, por ejemplo, en *Mary Poppins* (1964). *Véase* **procedimiento de máscara móvil** *y* **procedimiento de pantalla azul.**

■ **procedimiento de máscara por diferencia de color** *Véase* **procedimiento de pantalla azul.**

■ **procedimiento de pantalla azul** Procedimiento de máscara móvil empleado con gran frecuencia, que no requiere de una cámara especial y que combina distintos elementos visuales filmados por separado en una sola imagen compuesta. A los actores, por ejemplo, se los filma con luz blanca sobre un fondo azul, utilizando un negativo en color. Dado que, frente a los sistemas que registran la imagen del negativo en dos rollos separados, en el procedimiento de pantalla azul la cámara sólo emplea un rollo de película, se habla de dicho procedimiento como de un sistema de máscara móvil de una sola película. Mediante una serie de copias positivas hechas en el laboratorio del negativo en color original, realizadas mediante filtros de color, se obtiene una primera máscara en la que los actores resultan transparentes y el fondo aparece opaco. A partir de esa máscara se realiza otra, en la cual, a la inversa de la primera, son los actores los que resultan opacos y el fondo lo que resulta transparente. La primera máscara suele denominarse máscara de primer término o máscara hembra, aunque a veces recibe el nombre de máscara máster, máscara de portada, máscara de acción, máscara de copia o máscara quemada; a la segunda máscara se la llama normalmente máscara de fondo o máscara macho, aunque en ocasiones recibe la denominación de máscara de reserva. Como en la máscara de fondo las siluetas opacas de los actores cambian de un fotograma a otro en consonancia con sus movimientos, se considera que el procedimiento entero constituye un sistema de máscara móvil. La combinación de los actores y de las imágenes de fondo, filmados por separado, se consigue en una positivadora óptica. La acción de fondo, tomada de un positivo, se copia primero en un negativo virgen, dejando que la máscara de fondo avance en contacto con el positivo y tapando la zona del negativo correspondiente al primer término. A continuación, el primer término, tomado asimismo de un positivo, se copia en la zona que ha quedado sin exponer del negativo, con la máscara de primer término tapando el fondo de ese positivo y dejando intacta la zona correspondiente del negativo. El resultado es la unión en una sola imagen compuesta de las imágenes de fondo y de primer término que se habían filmado por separado.

El método de pantalla azul resulta a menudo ventajoso frente a los procedimientos de proyección frontal o de retroproyección, pues otorga a la cámara una completa libertad de movimientos, precisa de menos aparatos especiales y preparación para la filmación, y permite la realización de diversos efectos en la fase de positivado. No obstante, el procedimiento requiere de una ilumina-

ción y de un registro de cámara muy precisos, tanto para evitar el bordeado (es decir, que la luz rebote en el fondo azul hacia los objetos del primer término) como para que los contornos de la máscara resulten invisibles. La aparición del color azul en los sujetos que aparecen en primer término siempre ha constituido un problema, porque el fondo azul se imprimirá a través de los huecos de la máscara y formará un halo azul alrededor de los sujetos en movimiento y, con frecuencia, también de los que permanecen inmóviles. A veces se precisa de una máscara de dispersión del azul dibujada a mano con ayuda de un rotoscopio para eliminar ese problema. Aunque estas máscaras auxiliares sirven para rellenar los huecos de la mayor parte de los azules, existe una solución más recomendable, que consiste en crear una máscara sintética de diferencia de color azul. Este procedimiento resulta asimismo más efectivo a la hora de filmar objetos transparentes, reflejos y humo. Una máscara de diferencia de color, realizada mediante el copiado con doble película del negativo original con un positivo de separación del verde y el posterior registro de la copia resultante con luz azul, se emplea junto con el positivo de separación del verde para formar una máscara sintética de separación del color azul con fondo opaco. El procedimiento de máscara diferenciadora de color se utilizó por primera vez en el rodaje en 65 mm de *Ben-Hur* (1959), dirigida por William Wyler. Mediante el procedimiento de pantalla azul pueden combinarse un gran número de elementos (acción real, animación, partes de diferentes escenarios) en una sola imagen; de ahí su más reciente utilización en películas de efectos especiales como la antigua trilogía de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977-1983) y la de *Superman* (1978-1983). El procedimiento de pantalla azul inversa, creado por Apogee para *Firefox, el arma definitiva* (*Firefox*, 1982), dirigida por Clint Eastwood, y empleado asimismo en *El Trueno Azul* (*Blue Thunder*, 1983), dirigida por John Badham, sirve únicamente para las maquetas, no para la acción real. En este sistema, muchos de los problemas planteados por los fondos con iluminación azul quedan eliminados, al convertir al propio modelo en una fuente de iluminación azul, bombardeando con radiación ultravioleta el fósforo de su pintura. Mediante el sistema de control del movimiento, se realizan dos pases de la película: uno para el sujeto iluminado normalmente y otro, el de la máscara, para el sujeto mientras emite luz azul. Apogee también creó el método de pantalla azul con proyección frontal, ofreciendo una respuesta económica y eficaz a la constante demanda de imágenes compuestas de este tipo. Para este procedimiento, con el que se consiguen resultados de enorme calidad, se creó específicamente el equipo Blue Max. Por otra parte, la proyección frontal inversa, una variante del sistema de proyección frontal convencional en la que la cámara y el proyector invierten sus posiciones, se emplea para evitar la intrusión del azul en los primeros planos. En este método de proyección se incrementa la distancia entre la cámara de proyección frontal y el proyector respecto de la que resulta habitual en un proceso de proyección frontal convencional, manteniéndolos, no obstante, colocados en un ángulo de 90 grados. El sujeto se sitúa entre un gran divisor de haz y la cámara, con la pantalla de proyección frontal colocada frente al proyector y la cámara filmando a través del divisor de haz desde la posición que ocuparía el proyector en un procedimiento de proyección frontal convencional.

En la actualidad, cabe obtener digitalmente imágenes compuestas de pantalla azul. Para ello, primero se procede al escaneado de los personajes filmados sobre fondo azul y de las imágenes de fondo filmadas por separado y, luego, mediante un procedimiento de máscara electrónica llamado *chroma-key*, ambos elementos se unen en una sola imagen. Cabe señalar que Ultimatte es un proceso de composición de imágenes de este tipo tanto para vídeo analógico como para ordenadores, empleando su propia tecnología «aditiva». *Véase* ***chroma-key,*** **control del movimiento, procedimiento de máscara móvil** *y* **Ultimatte.**

■ **procedimiento de tres colores** Cualquier sistema que utiliza los tres colores primarios (rojo, verde y azul) en la filmación y la reproducción de imágenes. *Véase* **película de color.**

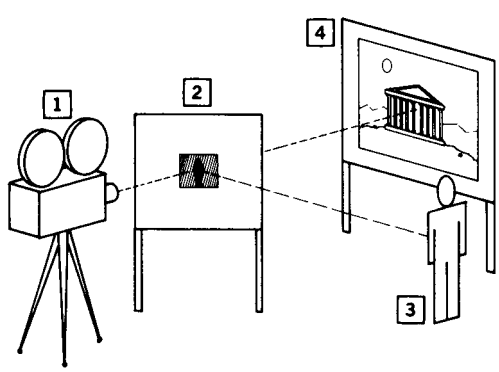
■ **procedimiento Dunning, procedimiento Dunning-Pomeroy de automáscara** Uno de los primeros sistemas para hacer una imagen compuesta de actores filmados en el estudio combinados con un fondo filmado en otro lugar, desarrollado en Hollywood en los años veinte primero por C. Dodge Dunning y después por Roy J. Pomeroy. El procedimiento se utilizó para la filmación en blanco y negro antes del desarrollo del procedimiento de retroproyección. Un positivo del fondo, sometido a un blanqueador y teñido de naranja, se colocaba en una cámara de doble película en contacto con un negativo pancromático virgen. Los actores se colocaban delante de una pantalla vacía iluminada con luz azul; a ellos se les iluminaba con luz naranja. Con la cámara en marcha y las dos películas en movimiento, la luz naranja que reflejaban los actores pasaba a través

del positivo y les permitía ser filmados en el negativo, mientras que el fondo azul en torno a los actores proporcionaba la luz para imprimir el fondo del positivo sobre el resto del negativo. Al procedimiento a veces se le considera de automáscara porque los actores, al bloquear la luz azul reflejada detrás de ellos y, por consiguiente, impidiendo que su área de la imagen de fondo del positivo se imprimiera en el negativo, actuaban como sus propias máscaras. *Véase* **máscara** (5), **procedimiento de máscara móvil** *y* **retroproyección.**

■ **procedimiento lenticular** (1) Procedimiento estereoscópico desarrollado para el cine, en su mayor parte en la URSS, que utilizaba una pantalla integral con una rejilla de tiras lenticulares para separar las dos imágenes, captadas por una cámara dotada de un divisor de haz, y para enviarlas individualmente a cada uno de los ojos del espectador con el fin de crear un efecto tridimensional. Aunque el procedimiento tenía la ventaja de no necesitar gafas especiales, sólo permitía un visionado desde áreas limitadas y desde ciertas posiciones y, aun así, creaba una imagen decepcionante. *Véase* **3-D.** (2) Sistema primitivo de síntesis aditiva para la filmación en color que utilizaba lentes diminutas en el soporte de la película de blanco y negro. Cuando la luz pasaba a través de un filtro en el objetivo de la cámara con una banda para cada uno de los colores primarios, se efectuaba un registro distinto en cada una de las lentículas de la película para los tres colores. Tras revelar la película mediante procesado para película reversible, la imagen se proyectaba a través de un objetivo con el mismo filtro de manera que aparecía en la pantalla una imagen con los colores originales. Eastman Kodak introdujo una película de 16 mm de este tipo en 1928, a la que llamó Kodacolor (el mismo nombre que utilizó posteriormente para una película de color para fotografías fijas), pero los estratos tendían a ser visibles en las imágenes proyectadas. *Véase* **película de color.**

■ **procedimiento Scotchlight** Nombre de un procedimiento de filmación con proyección frontal que deriva de la chapa reflectora Scotchlite utilizada como pantalla. *Véase* **proyección frontal.**

■ **procedimiento Schüfftan** Método para combinar en un solo plano partes de un decorado de estudio a escala real con material gráfico o un componente en miniatura. El procedimiento fue desarrollado en gran medida por Eugen Schüfftan, un director de fotografía alemán, en 1923, y fue utilizado con notables resultados en las películas mudas alemanas de Fritz Lang *Los nibelungos (Die Nibelungen,* 1924) y *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927). Un espejo con una superficie plateada se coloca en un ángulo de 45 grados delante de la cámara, reflejando hacia el objetivo una pintura o un componente en miniatura desde un lado del campo de visión. Después, partes de la plata se eliminan mediante raspado, permitiendo que la cámara filme a través de las áreas transparentes, combinando de ese modo el decorado real detrás del espejo con la imagen reflejada. El procedimiento puede invertirse con el decorado de estudio a un lado y la pintura o miniatura detrás del espejo. De manera similar, una acción real reflejada sobre el cristal puede colocarse dentro de una pintura o un decorado en miniatura situado detrás del espejo. También es posible utilizar una fotografía en lugar de una pintura o una diapositiva de retroproyección en lugar de un decorado normal. El procedimiento Schüfftan producía una buena imagen compuesta debido a que ambos componentes eran filmados simultáneamente por la cámara y no era necesario combinar imágenes procedentes de diversas generaciones de filmación; también permitía ver la imagen combinada en el momento de rodarla. No obstante, al ser lenta la técnica y al no poder moverse la cámara, el procedimiento fue sustituido por otros métodos para combinar imágenes. *Véase* **efectos especiales** *y* **plano de espejo.**



procedimiento Schüfftan
1. cámara
2. espejo con un área transparente en torno al reflejo del actor
3. actor
4. pintura de escena

■ **procesado** Proceso de revelar la imagen latente, ya sea positiva o negativa, en película expuesta, y de tratar la película de forma que quede libre, mediante lavados, de todos los productos químicos y que quede permanentemente fijada. Debido a que el revelado de la imagen sólo es un primer paso

del proceso global, el término «revelado» se utiliza incorrectamente cuando se emplea para describir todo el procedimiento. Las máquinas de procesado modernas son extremadamente complejas y eficaces. La película es guiada a través de la máquina por un robusto fragmento de película llamado cola *leader* de máquina e impulsada en un movimiento continuo mediante rodillos que, o bien engranan las perforaciones de la película, o bien la mueven mediante fricción. Los rollos individuales de película se unen mediante grapas o cinta, solapados o extremo con extremo. La película entra en un tanque, que acumula suficiente película en un eje tanto fijo como móvil para alimentar el movimiento continuo de la película en su paso por la máquina, permitiendo al mismo tiempo que el extremo permanezca fijo el tiempo suficiente para acoplar el siguiente rollo. La película pasa por los diversos tanques en una serie de bucles largos y estrechos sobre los rodillos de un bastidor. Si la película contiene un respaldo antihalo en su soporte, el respaldo debe eliminarse mediante lavado antes de que se revele la imagen. En la parte de revelado del proceso, los haluros de plata de la emulsión de la película original que han sido expuestos a grados de luz se convierten, por el contacto con la solución química, en granos metálicos de plata negros que forman la imagen negativa. En la película de color *tripack*, la solución también reacciona con los elementos químicos de la emulsión llamados copuladores para formar una imagen en color: hay tres capas en la emulsión, cada una con copuladores que reaccionan a las ondas de luz de uno de los tres colores primarios y producen un color complementario al primario. Después, las áreas luminosas y oscuras se invertirán y los colores se convertirán en los colores originales cuando se revele la película positiva *tripack* después de haber sido expuesta en la fase de positivado a una luz que atraviese el negativo.

El tiempo de revelado depende tanto de la naturaleza de la película virgen como de la temperatura de los productos químicos. Se hace que los nuevos productos químicos lleguen a la superficie de la emulsión agitando la solución y rellenando la solución al mismo tiempo que se retira una cantidad equivalente de subproductos. Tras el revelado, la película se lava para eliminar la solución de revelado y los subproductos. Después, la imagen se hace permanente cuando los granos de haluro de plata no expuestos se eliminan mediante lavado en un procedimiento químico llamado fijado. Para la película de color, la imagen de plata de cada capa se reconvierte en haluros de plata y se disuelve. La película se lava una vez más para eliminar los productos químicos y los subproductos y, finalmente, se seca en una cabina de secado mediante una corriente de aire caliente. El procesado de película reversible tiene varias fases adicionales: después de que las partículas de plata negras forman la imagen negativa en el primer revelado, la película se expone a la luz o se trata químicamente de forma que los haluros de plata adicionales se transformen en partículas metálicas de plata que forman una imagen positiva, mientras los tintes crean una imagen positiva en color. La imagen queda fijada cuando los haluros de plata de ambos revelados se someten a blanqueo y se eliminan mediante lavado. *Véase* **película, película de color** *y* **película reversible.**

■ **procesado de imagen** Realización de algún tipo de realces o alteraciones en una imagen digital; por ejemplo, cambiar los colores o el tono, hacer compuestos con otros elementos de la imagen, alterar el tamaño o la forma. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **procesado negativo-positivo** Cualquier procesado que revela una copia positiva a partir de un negativo distinto a ella, a diferencia de un procesado reversible, en el que el positivo puede procesarse en la propia película original. *Véase* **película.**

■ **procesado por pulverización** Tipo de procesado en el cual la película pasa a través de una fina pulverización de sustancias químicas, en lugar de sumergirlo en tanques de sustancias químicas.

■ **procesado reversible** Procedimiento para hacer un positivo sobre película reversible original, saltando así la fase de positivado necesaria para la película normal. La película primero se revela y, después, los haluros expuestos que se han convertido en partículas metálicas de plata se someten a un blanqueador y se disuelven; tras ello, una nueva exposición o un tratamiento químico permite que los haluros restantes formen partículas de plata, que se revelan formando la imagen positiva. En el caso de la película de color, los tintes de color complementarios a los colores primarios forman una imagen positiva tras una reexposición o un tratamiento químico y, después, las partículas de plata de todas las fases del revelado se eliminan. De esta forma se pueden hacer positivos en la película original o en película virgen nueva copiada en una positivadora óptica a partir del positivo reversible original. *Véase* **película reversible.**

■ **proceso fotoquímico** Interacción entre la luz y los productos químicos de la emulsión de la película

cinematográfica durante la filmación y el copiado, y también la interacción entre los productos químicos de las soluciones de revelado y los de la emulsión que han quedado alterados por su exposición a la luz para la creación de una imagen. *Véase* **película.**

■ **producción** (1) Las diversas fases de llevar una historia al cine después de la planificación de preproducción y antes del montaje definitivo. Estas fases incluyen todas las preparaciones físicas para el rodaje (por ejemplo, construcción de decorados, iluminación, y ensayo) y el propio rodaje. Cuando la película está «en producción», ya se está rodando. (2) El término a veces se utiliza para incluir las diversas fases de montaje, mezcla y fotografía de efectos especiales, junto con las operaciones listadas en (1).

■ **producción *a la fuga*** Producción de una película estadounidense realizada fuera de los estudios de Hollywood, frecuentemente en el extranjero, con el fin de abaratar los costes. Un gran número de películas de Hollywood empezaron a rodarse en países extranjeros en los años cincuenta, debido al alza en los salarios de la mano de obra (la industria cinematográfica estadounidense está fuertemente sindicalizada) y en los costes de los materiales. A veces, en las películas de carácter épico, se contratan los servicios del ejército del país en el que transcurre el rodaje para que intervenga en las escenas de batalla, pues el desembolso necesario para la filmación de tales escenas en los EE.UU. sería prohibitivo. Las compañías cinematográficas americanas también se benefician de los refugios fiscales y de las subvenciones del país anfitrión. *Véase* **subvención.**

■ **producción cinematográfica** Término que se aplica a las tres áreas de actividad implicadas en la realización de una película: preproducción, rodaje y posproducción.

■ **producción de bajo presupuesto** Realización de una película con una cantidad limitada de dinero. En la época de los grandes estudios cinematográficos, se exhibían muchas películas de serie B de bajo presupuesto como complementos para películas principales en programas dobles o se exhibían de dos en dos en pases entre semana, pero incluso algunas películas de serie A eran películas de bajo presupuesto comparadas con las películas de estudio más caras. La cuestión es que el término siempre es relativo: hoy día, una película de bajo presupuesto realizada en Hollywood puede ser millones de dólares más cara que una obra realizada por un cineasta independiente. No obstante, en general, las películas de bajo presupuesto son limitadas en cuanto a equipamiento técnico y técnica cinematográfica. La repetición de tomas resulta cara y debe reducirse. Debido a que los sueldos son bajos, no se pueden utilizar intérpretes muy caros, a no ser que accedan a trabajar por menos dinero. Este tipo de películas evidencian estar hechas con poco dinero a simple vista. A veces, no obstante, las películas de bajo presupuesto logran una inmediatez y un poder dramático ausentes en películas más caras y más técnicamente sofisticadas.

■ **producción independiente** Película de ficción de largo metraje realizada independientemente, fuera del control de un estudio cinematográfico de Hollywood, pero que, a diferencia del «largometraje independiente» descrito en su correspondiente entrada del diccionario, está realizada por cineastas e intérpretes consolidados y con frecuencia es distribuida nacionalmente por la rama de distribución de uno de los estudios de Hollywood o por un distribuidor que no tiene relación con los estudios. Con frecuencia estas películas han sido financiadas por un distribuidor, pero varias de ellas han encontrado respaldos financieros independientes fuera del sistema tradicional. Cuando son los distribuidores los que financian este tipo de películas, éstos tienen, naturalmente, una influencia considerable sobre el tema, el tratamiento y el personal y, con frecuencia, el resultado es un producto convencional creado en gran medida para que resulte atractivo de cara a la taquilla.

Son varias las causas del aumento de las producciones independientes desde los años cincuenta. La Sentencia Paramount *antitrust* del Tribunal Supremo de 1948, que separaba la exhibición de la producción y la distribución, obligó a los grandes estudios a desprenderse de sus salas, las salidas garantizadas para sus películas y, también, a abandonar la práctica de la contratación en bloque para las salas independientes. Ahora los estudios tenían que vender sus productos a los exhibidores y los independientes encontraron mayores oportunidades para exhibir sus películas. La considerable disminución de la asistencia del público a las salas de cine durante los años cincuenta debido a la aparición de la televisión también sometió a una gran presión a los estudios, que se vieron obligados a hacer menos películas y a realizar recortes de personal. Pronto fue más rentable permitir a productoras independientes alquilar espacio y equipos técnicos para sus películas, aunque, con frecuencia,

los estudios financiaban estas producciones y tenían una influencia considerable sobre ellas. Se devolvió la vida a la United Artists, que no tenía estudios propios, y pronto se convirtió en una importante agencia de financiación y distribución para las producciones independientes.

La New World Pictures de Roger Corman, en los años setenta, que produjo una serie de películas comerciales de bajo presupuesto, no fue, ciertamente, una de las grandes, pero fue fundamental para el lanzamiento de las carreras de directores como Peter Bogdanovich y Jonathan Demme. Aunque en los años ochenta aparecieron varias empresas que se encargaron de la distribución de películas independientes con posibilidades comerciales (Island Pictures, por ejemplo, distribuyó *Koyaanisqatsi* [1983], de Godfrey Reggio), y varias comenzaron a financiar por sí mismas la producción de largometrajes independientes de bajo presupuesto, la exhibición se convirtió en un problema y resultaba difícil absorber los gastos de publicidad. Las compañías independientes que produjeron este tipo de películas, como New World, Island Pictures y Savoy Pictures, mordieron el polvo. Pero «estudios pequeños» como Miramax, Fine Line y October Films estrenaron una cantidad notable de películas independientes. New Line Cinema ha sido una de las independientes de más éxito en la historia del cine, estrenando varios grandes éxitos de taquilla, y, a través de su Fine Line Cinema, estrenando varias películas de calidad. Pero la compañía, junto con Castle Rock Entertainment, pertenece ahora a Turner Broadcasting System, que adquirió el rango de gran estudio cuando se hizo miembro de la Motion Picture Association of America en 1995. Actualmente New Line está estrenando películas de mayor presupuesto, pero, desde que recientemente la propia organización Turner se uniera a Time Warner, con su Warner Brothers Pictures, el futuro de New Line con la organización está en el aire. Aunque ahora Miramax pertenece a Disney, ha afirmado su independencia estrenando películas independientes de calidad, pero el éxito de su *Pulp Fiction* en 1994, dirigida por Quentin Tarantino, está haciendo que se decante gradualmente hacia películas de mayor envergadura. Puede decirse lo mismo de Fox Searchlight, propiedad de la News Corporation de Rupert Murdoch, de Sony Picture Classics, propiedad de la Sony Corporation, y de Gramercy, propiedad de Polygram. No obstante, unas pocas independientes, como October Films y Strand, han mantenido su independencia, pero el pronóstico es que la frontera entre las películas producidas por las compañías cinematográficas independientes de mayor éxito y las películas de los grandes estudios se difuminará todavía más.

Con frecuencia, este tipo de producciones independientes se basaban en tratos de «paquete», con un productor independiente que generaba una idea o una propiedad, que después reunía a miembros de personal establecidos como el director, el guionista y los intérpretes de renombre y que, finalmente, vendía la producción potencial a un estudio-distribuidor. Mientras que en 1949 el 20 por 100 de las películas estrenadas por los grandes distribuidores fueron producciones independientes, la cantidad ascendió al 60 por 100 a comienzos de los años sesenta. También es notable el número de largometrajes independientes que se estrenan actualmente fuera de la red de distribución de los estudios. En 1995, los grandes estudios estrenaron 234 películas, entre películas nuevas y relanzamientos, mientras que fuera de la Motion Picture Association of America se estrenaron 185 películas independientes, entre nuevas y relanzamientos. El notable éxito de las producciones independientes en la competición por los Oscars de 1996 indica que, si bien estas películas no gozan de más éxito en taquilla, sí están ganando la batalla de la calidad. *Véase* **Sentencia Paramount.**

■ **Producers Guild of America** Organización estadounidense de ámbito nacional que agrupa a productores cinematográficos y televisivos, con sede en Beverly Hills, California. Dado que el National Relations Board estableció que los productores son empresarios, la organización no puede funcionar como un sindicato y negociar por sus miembros con la industria.

■ ***production cart*** Vehículo de dos ruedas versátil, duradero y fácil de maniobrar utilizado en un decorado o en localizaciones para trasladar aparatos de sonido, de vídeo, de iluminación y de otros tipos.

■ **Production Code Administration (PCA)** Departamento de la Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) encargado de hacer cumplir el Motion Picture Production Code. El código fue adoptado por la organización en 1930 en respuesta a las críticas públicas a la «inmoralidad» de la industria del cine, y especificaba detalladamente cómo debían tratarse ciertos temas en las películas. Al principio el código fue voluntario, pero la presión incesante, especialmente por parte de la recién formada Catholic Legion of Decency, que defendía el boicoteo de las películas que no aprobaba, movió a la MPPDA en 1935 a establecer la Production Code Administration

para hacer cumplir el código y a contratar a Joseph Breen para dirigir el departamento. Cualquier película estrenada sin el sello de aprobación de la PDA le costaría a la productora una multa de 25.000 dólares. Breen y su oficina tenían que aprobar tanto el guion, antes del rodaje, como la película terminada. También actuaban como asesores durante la escritura del guion, la producción y el montaje. Durante veinte años la oficina de Breen tuvo una influencia considerable en el contenido del cine americano y su tratamiento del sexo, el crimen, la violencia, la vida doméstica y la religión. *Véase* **Motion Picture Producers and Distributors of America** *y* **Motion Picture Production Code.**

■ **productor** Persona responsable de todos los aspectos financieros y administrativos de una producción cinematográfica, desde el nacimiento del proyecto y su planificación inicial hasta todos los estadios de producción, distribución y publicidad. A veces el productor también se involucra en la naturaleza artística de la película y tiene una influencia decisiva en la calidad del producto final. Suele considerarse que Thomas Harper Ince (1892-1924) fue la persona que desarrolló de manera más significativa el papel del productor como responsable ejecutivo de una producción, cuya autoridad y responsabilidades eran distintas a las del director. En su estudio, llamado Inceville, Ince desarrolló el sistema de trabajo de los estudios y el papel de productor trabajando en estrecha colaboración con sus directores y guionistas, presupuestando y planificando cada producción e, incluso, participando en el montaje. Los grandes estudios contaron pronto con una serie de productores, cada uno responsable de un cierto número de producciones y, a su vez, también responsable ante un productor ejecutivo o un responsable de producción de la compañía, como Irving Thalberg (1899-1936) en la MGM. Pocos han sido los productores que hayan tenido tanta influencia sobre sus películas como los directores de las mismas: Val Lewton, por ejemplo, realizó una serie de películas de terror de bajo presupuesto para la RKO a principios de los años cuarenta en las que dejó profunda huella. Productores independientes como Samuel Goldwyn y David Selznick, que producían sus propias películas, dirigían sus propios estudios y estrenaban sus películas recurriendo a las grandes compañías, gozaron de un enorme control sobre la calidad de sus producciones. Una serie de directores de éxito como Howard Hawks, Billy Wilder y Alfred Hitchcock fueron capaces de dirigir y producir sus propias películas trabajando para los grandes estudios.

En la actualidad, los productores suelen ser independientes de las grandes compañías, excepto en lo que atañe a la financiación y a la distribución. El productor puede ser un individuo que tiene una idea o ha adquirido unos derechos para la producción de un filme. Lo normal es que componga un «paquete de producción» para remitirlo a un estudio o a algún grupo, con el fin de obtener respaldo económico para su película. El término «productor ejecutivo» se emplea en ocasiones para referirse a este individuo, aunque dicho título también puede hacer referencia a cualquiera, desde un agente o un representante hasta un financiero. No obstante, el productor es normalmente la persona que se hace responsable de la producción desde su concepción hasta su distribución. Su tarea es la adquisición de derechos y la reunión de las estrellas, el director, el guionista y, quizás, el director de fotografía y el diseñador de producción. Tras obtener el dinero necesario, participa, junto con el director, en la escritura del guion, efectuada por el guionista. Es responsable de la selección de localizaciones y estudios, de la organización de un plan de rodaje y del control de todos los aspectos presupuestarios. El productor es el que dirige toda la producción, dándole al director libertad de movimientos en cuanto a los aspectos artísticos del filme, pero ejerciendo a menudo su influencia sobre la calidad del producto. Muchos productores participan junto con el director y el montador en la confección de la forma final de la película. Finalmente, el productor se encarga de la distribución y de la venta al público de la película.

Resulta claro que el productor debe ser un individuo con conocimientos sobre todos los aspectos que intervienen en la realización de una película, tanto artísticos como técnicos y financieros. El productor suele contar con un ayudante, el productor asociado, que vigila directamente el proceso del rodaje. Dentro del cine comercial, el productor ha vuelto a adquirir en la actualidad una especial preeminencia en cuanto fuerza controladora de todos los aspectos de la producción. Debido a lo exigente del mercado, al elevado coste de realizar y publicitar una película y, sobre todo, al hecho de que ésta forma parte de un inmenso conjunto de intereses financieros, muy pocos directores exigen el respeto y cuentan con la trayectoria necesaria para controlar sus propios proyectos. Los productores son los individuos que asumen toda la responsabilidad, venden los proyectos en base a sus propios antecedentes y los hacen fructificar a partir de sus propias ideas.

■ **productor asociado** En la actualidad este término se utiliza de un modo muy ambiguo. A veces, podría ser una manera de otorgar prestigio al trabajo de un jefe de producción, responsable de coordinar el rodaje en localizaciones, de solucionar los problemas que puedan surgir en el plató y de ayudar al productor en cuestiones artísticas y financieras. Pero, en otras ocasiones, el término puede aplicarse, a modo de compensación, a otros miembros del personal, por ejemplo, a un montador, a un intérprete o a un guionista.

■ **productor de efectos visuales** *Véase* **coordinador de efectos especiales.**

■ **productor de telarañas** Instrumento manual, compuesto por un motor eléctrico, un contenedor con una solución de látex y un ventilador, que expulsa telas de araña artificiales sobre el decorado.

■ **productor ejecutivo** (1) Persona que trabaja para un gran estudio o compañía cinematográfica, la cual supervisa el trabajo de cada productor individual sobre su película. (2) Persona encargada de los fondos de una producción cinematográfica.

■ **productor independiente** Individuo que produce películas de forma independiente y no se encuentra bajo contrato con un estudio cinematográfico o una productora.

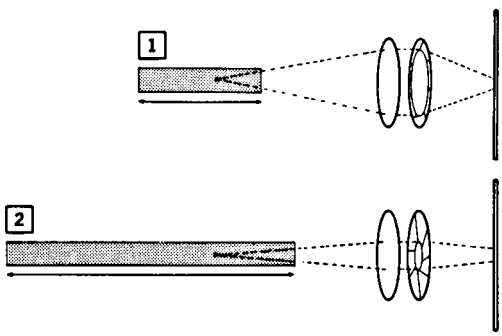
■ **profílmico** Término utilizado por primera vez en la teoría y crítica cinematográfica francesa que se refiere a cualquier cosa que se encuentre delante de la cámara y que se filme.

■ **profundidad** Uno de los problemas más importantes en el campo de la cinematografía consiste en dotar a la imagen plana que aparece en pantalla de una ilusión de profundidad. El espectador realiza ciertos ajustes mentales cuando ve una imagen debido a que está acostumbrado a otorgar profundidad cuando una serie de elementos sucesivos aparecen con tamaños diferentes: a medida que los componentes se vuelven más pequeños, parecen alejarse en el espacio. Los personajes que aparecen frente a un fondo también dotan de profundidad a una escena. Pero el cineasta, aunque confíe en la imposición instintiva de profundidad por parte del espectador, debe tratar de crear conscientemente una ilusión de profundidad, pues, en caso contrario, la escena parecerá relativamente plana y poco natural, en comparación con la dimensión espacial de la realidad exterior. La fotografía en 3-D y los sistemas de proyección sólo han conseguido una esporádica popularidad en el cine debido a las diversas dificultades técnicas que presentan y a la necesidad de utilizar unas incómodas gafas, aunque recientemente se ha avanzado mucho en esta área. La sensación de profundidad espacial que el espectador tiene de una escena puede incrementarse de diversas maneras: 1) aumentando la profundidad real y enfatizando las diferencias de tamaño entre objetos debido a las distancias que los separan; 2) variando la iluminación para crear distintos planos espaciales de luz y de sombra, y empleando iluminación lateral para los personajes, con el fin de darles un aire de profundidad; 3) variando los ángulos y las distancias de un plano a otro, para llevar al espectador por los distintos planos espaciales de la escena; 4) moviendo la cámara, sobre todo mediante planos de *tracking*, planos de *dolly* y planos de grúa, o utilizando un objetivo *zoom* para llevar al espectador por el espacio de la escena y 5) desplazando a los actores por los distintos planos espaciales de la escena. El foco en profundidad permite una definición nítida del primer término de la imagen, del término intermedio y del fondo, creando así en el público una sensación de profundidad y de espacio interior. *Véase* **foco en profundidad, profundidad de campo** *y* **3-D.**

■ **profundidad de bits, profundidad de color** En el campo de la animación y de los gráficos por ordenador, número de bits que configura cada píxel para la creación del color (8, 16, 32 ó 64 bits). *Véase* **mapa de bits** *y* **paleta** (2).

■ **profundidad de campo** Área de enfoque aceptable, que se extiende tanto por delante como por detrás del plano principal de enfoque en una imagen cinematográfica, y que corresponde a la zona en la que los círculos de confusión son aún lo bastante pequeños como para aparecer como puntos en la imagen. El área situada tras el plano principal de enfoque es generalmente más amplia que la zona que se extiende delante del mismo. Para incrementar la profundidad de campo, se puede recurrir a 1) objetivos de gran angular, cuyas distancias focales son más cortas; 2) números f más elevados, que requieren menores aberturas del diafragma, 3) iluminación de mayor profundidad y 4) un incremento en la distancia entre el plano principal de enfoque y la cámara. La profundidad de campo para objetivos con distancias focales específicas se puede conocer mediante una tabla de profundidad de campo, que da las cifras determinadas para diferentes aberturas de diafragma y diferentes distancias focales. Algunos objetivos para anchos de

película menores tienen una escala de profundidad de foco incorporada en el propio anillo de enfoque. Una mayor profundidad de campo consigue un foco en profundidad; una profundidad menor requiere de un enfoque continuo, lo que implica cambiar el foco de la escena cuando se sigue el movimiento de un actor, o bien de un cambio de foco, es decir, de un reajuste del enfoque para cambiar el centro de atención. *Véase* **círculo de confusión** *y* **profundidad de foco.**



profundidad de campo
1. con una mayor abertura del objetivo
2. con una menor abertura del objetivo

■ **profundidad de foco** Escala de planos focales tras el objetivo en los que la emulsión registra una imagen enfocada, con círculos de confusión aceptables, acorde con una determinada profundidad de campo. El término se confunde a veces con profundidad de campo. *Véase* **círculo de confusión** *y* **profundidad de campo.**

■ ***program film, program picture*** Filme de largo metraje de aproximadamente cinco rollos, que comenzó a aparecer aproximadamente en 1914 como la película principal de una serie de películas.

■ **programa doble** Proyección cinematográfica de dos largometrajes por el precio de una entrada. Esta práctica se inició en los EE.UU. en los años de la Gran Depresión para atraer clientes a los cines y, a mediados de los años cuarenta, se había extendido a dos tercios de las salas del país. Los exhibidores, sin embargo, sólo podían permitirse pagar el precio de una película de primera clase, así que los estudios tuvieron que empezar a realizar películas de serie B, llegando a confeccionarse programas dobles compuestos por dos películas de serie B en días laborales. El aumento en los costes de producción y la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo en 1948, que despojaba a los grandes estudios del control de la exhibición, acabó significando el fin de las películas de serie B y, en consecuencia, de la mayor parte de programas dobles. Se rodaban menos películas, los costes de exhibición crecieron y los exhibidores podían elegir sus propias películas, sin estar atados a proyectar trabajos extra y menos aprovechables. En la actualidad, el programa doble sólo se utiliza ocasionalmente, cuando una nueva película no obtiene buenos resultados en taquilla o cuando se reestrenan películas antiguas que siguen siendo populares. *Véase* ***combo engagement, double-up day*** *y* **película de serie B.**

■ ***programmer*** En inglés, película de segunda categoría o de serie B de poco valor, excepto como relleno de un programa. *Véase* **película de serie B.**

■ **promoción** Diversas actividades relacionadas con hacer pública una película para que la gente desee verla. Las actividades promocionales incluyen la publicidad, pero también acontecimientos por los que no se paga, aunque se planean muy cuidadosamente; por ejemplo, entrevistas con actores o con el director en televisión y radio, entrevistas para revistas y periódicos, preestrenos, apariciones públicas de las estrellas y la distribución de información auténtica y no tan auténtica sobre la película y sus intérpretes. *Véase* **mercadotecnia** *y* **publicidad.**

■ ***prompter*** Cualquier sistema para ayudar a una persona, especialmente en una entrevista filmada o un documental, a recordar un discurso. Algunos de estos sistemas emplean un rollo de papel o pantalla de vídeo por control remoto que muestra escritos o caracteres.

■ **pronunciamientos Paramount** Pronunciamientos contenidos en el fallo de la Sentencia Paramount dictada en 1948 por el Tribunal Supremo de los EE.UU., por los que los cinco grandes estudios quedaban desposeídos de sus salas de exhibición y por los que, tanto a estas compañías como a las otros tres estudios cinematográficos de menor tamaño, se les prohibían las prácticas restrictivas en los acuerdos de exhibición de sus películas. *Véase* **Sentencia Paramount.**

■ **propagación** Sonido o fondo no deseado en una capa de una cinta magnética que proviene del sonido de la capa adyacente en una cinta enrollada de forma muy prieta.

■ **propiedad** Cualquier obra literaria o no literaria que se compra o sobre la que se adquiere una opción para servir como fuente para una película.

Esta propiedad puede ser una novela, un relato breve, una obra de teatro, un libro de no ficción, un artículo de revista, una obra no publicada, una canción o, incluso, una versión cinematográfica anterior.

■ **propiedades del estudio** Todos los edificios, terrenos, servicios y equipamiento que componen una compañía cinematográfica. El complejo incluye los platós donde se filman las películas; los talleres donde se construyen los decorados; los almacenes donde se conservan los decorados, el atrezo, los muebles y los trajes; las áreas para el mantenimiento y el almacenado de cámaras, luces y equipos relacionados; los camerinos de vestuario y de maquillaje; las instalaciones de montaje; los estudios de grabación de sonido y de doblaje; las instalaciones para los efectos especiales; las salas de proyección; todos los departamentos y los edificios administrativos y ejecutivos y toda la maquinaria y el personal implicado en el funcionamiento de la fábrica y la realización de películas.

■ **proporción áurea** Relación de aspecto estándar de 4:3 de las películas antes de la llegada de las películas de pantalla ancha. Estas dimensiones se derivaban supuestamente de la relación habitual entre anchura y altura en la pintura del Renacimiento. *Véase* **relación de aspecto.**

■ **propuesta** Breve descripción de una idea para una película. Si la propuesta es objeto de interés por parte de un productor o estudio, se puede pedir un «tratamiento» algo más completo. *Véase* **tratamiento.**

■ **protagonista** (1) Papel principal en una película. *Véase* **antagonista, héroe heroína.** (2) Actor que interpreta el papel principal en una película. Cuando los protagonistas son hombre y mujer, a los intérpretes principales se les denomina protagonista masculino y protagonista femenino.

■ **protésica** Adición de partes del cuerpo, extrema distorsión de cuerpos y rostros, visibles transformaciones y mutaciones de cuerpos y rostros y creación de criaturas grotescas y deformes producida por el uso de maquillaje protésico como el de espuma y goma de látex, aplicaciones de uretano, bolsas de aire, sacos de sangre y muchos otros dispositivos. La persona que aplica estos dispositivos y crea estos efectos recibe el nombre de maquillador protésico. Desde el notable maquillaje de Rob Bottin para *La cosa* (*The Thing*, 1982), de John Carpenter, el cine se ha convertido, más que nunca, en el lugar de lo fantástico y las pesadillas. *Véase* **maquillaje.**

■ **proyección** Proyectar y ampliar una serie de imágenes filmadas a partir de una película sobre una pantalla de forma que su aparición rápida y secuencial cree una ilusión de movimiento. Para las películas mudas, las imágenes se proyectaban a una velocidad de aproximadamente 16 fotogramas por segundo, pero la adición de una banda de sonido hizo necesaria una velocidad de 24 fotogramas por segundo para una reproducción de sonido adecuada.

■ **proyección a dos máquinas** Tipo de proyección y de sistema de reproducción de sonido en el que la imagen está en un rollo y el sonido magnético en otro. La cabeza de imagen y la de sonido están sincronizadas. Este sistema se utiliza para exhibir partes de una película durante la producción, cuando el sonido y la imagen todavía están separados.

■ **proyección a la luz** Proyección de una película en un ambiente iluminado, bien desde la parte trasera de una pantalla traslúcida, valiéndose de un proyector colocado en una cabina oscura, o bien frontalmente, sobre una pantalla altamente reflectante.

■ **proyección A/B** Proyección simultánea de dos fragmentos de película, uno junto al otro, para compararlos, ya sea en la mesa de montaje o en un aparato de proyección.

■ **proyección de fondo, proyector de fondo** Términos utilizados ocasionalmente para referirse a los procedimientos de proyección frontal o retroproyección y al proyector responsable del decorado de fondo en cualquiera de ambos procedimientos. *Véase* **proyección frontal** *y* **retroproyección.**

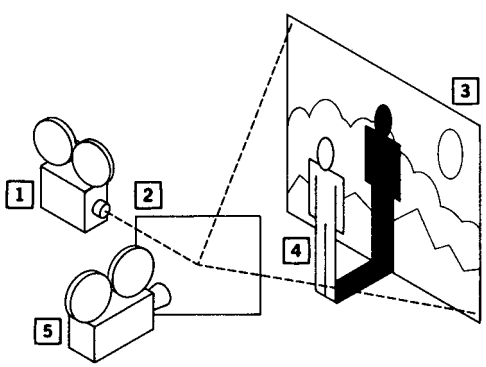
■ **proyección de truca** Proyección de una imagen en la parte trasera de una pantalla traslúcida delante de la cual se filma una acción real en la filmación con proyección trasera. *Véase* **retroproyección.**

■ **proyección escénica** *Véase* **retroproyección.**

■ **proyección frontal, proyección frontal axial** Método para filmar a actores reales en un estudio con un fondo en movimiento o fijo rodado en otro lugar y proyectado sobre una pantalla detrás de ellos. Mientras que la proyección trasera crea el fondo desde detrás de la pantalla, este método proyecta el fondo desde delante, de ahí el nombre «proyec-

ción frontal». El proyector, situado delante y a un lado de la cámara en un ángulo de 90 grados, proyecta el fondo en movimiento desde una película o el fondo fijo desde una diapositiva sobre un espejo semitransparente y semirreflectante situado en un ángulo de 45 grados respecto al proyector y la cámara. El espejo refleja la imagen sobre una pantalla reflectante especial hecha de pequeñas esferas de cristal que devuelve el reflejo de casi todos los rayos de luz hacia la cámara. La cámara filma la escena a través del espejo. Debido a que la cámara se encuentra directamente en línea con los actores, no capta las sombras que ellos mismos producen detrás de sí al bloquear los rayos de luz de la imagen de fondo proyectada. Los actores no son lo suficientemente reflectantes como para mostrar la parte de la imagen de fondo que cae sobre ellos. Cuando se proyecta un fondo en movimiento, el proyector y la cámara funcionan conjuntamente mediante motores sincrónicos interconectados.

La proyección frontal posee diversas ventajas frente a la proyección trasera. Debido a que la imagen se proyecta desde delante, y debido a la naturaleza reflectante de la pantalla, la imagen es más brillante y más clara. La pantalla reflectante de pequeñas esferas también crea una imagen de fondo de mayor profundidad. Se necesita menos espacio de estudio, se puede utilizar una pantalla más grande y se goza de más movilidad en la colocación de las luces y los intérpretes. Debido a que el fondo proyectado será una generación más viejo que la imagen de acción real filmada delante de la pantalla, se usan cámaras de gran formato, cuando es posible, como la Panavision de 65 mm o cámaras VistaVision, para filmar el fondo, ya que la calidad de sus imágenes minimizará la diferencia. El inconveniente de este método es que los actores no se pueden mover demasiado y que la cámara debe permanecer inmóvil para evitar filmar sombras en la pantalla producidas por los intérpretes. El método fue empleado con gran éxito en la película de Stanley Kubrick *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968). La proyección frontal se utilizó en las películas de *Superman* (1978, 1980 y 1983), junto con objetivos *zoom* sincronizados en la cámara y en el proyector para crear la ilusión del vuelo del héroe. Tanto el proceso de pantalla azul como la composición digital se utilizan mucho actualmente para lograr los mismos efectos que con la proyección frontal, aunque este último proceso sigue siendo más sencillo y puede resultar menos caro. *Véase* **compuesto digital, procedimiento de pantalla azul, proyección frontal Zoptic** *y* **retroproyección.**



proyección frontal
1. proyector
2. espejo semirreflectante
3. pantalla reflectante
4. actor
5. cámara

■ **proyección frontal Zoptic** Sistema de proyección frontal creado por Zoran Perisic para crear la ilusión de que el sujeto se está moviendo al fondo de la escena cuando, de hecho, permanece a la misma distancia relativa tanto de la pantalla como del equipo de proyección frontal. Para obtener este efecto, los objetivos *zoom* del proyector que emite la imagen de fondo y de la cámara se controlan electrónicamente para que funcionen a la par. Por ejemplo, el sujeto parece alejarse de la cámara y adentrarse en la escena cuando el objetivo del proyector abre *zoom* a perspectiva de gran angular y el objetivo de la cámara realiza el movimiento correspondiente para abarcar en su totalidad la escena. En este ejemplo, el fondo parece siempre del mismo tamaño a medida que el sujeto se va haciendo más pequeño. El sistema Zoptic se utilizó de forma espectacular para simular el vuelo de Superman en las tres películas de la serie (1978, 1980 y 1983). Pueden lograrse efectos similares mediante el empleo de una unidad de proyección frontal dispuesta sobre raíles, con objetivo fijo y sistema de autofoco tanto para la cámara como para el proyector, pero este método es menos flexible y la velocidad aparente del sujeto resulta menor. *Véase* **proyección frontal.**

■ **proyección intersincronizada** Proyección de una película que se realiza antes de que se hayan completado las tareas de montaje y de mezcla de sonido, con la imagen y las bandas de sonido intersincronizadas para que el cineasta pueda evaluar el estado de la película en ese momento.

■ **proyección polarizada** *Véase* **estereoscopia.**

■ **proyección réflex** *Véase* **proyección frontal.**

■ **proyección trasera** *Véase* **retroproyección.**

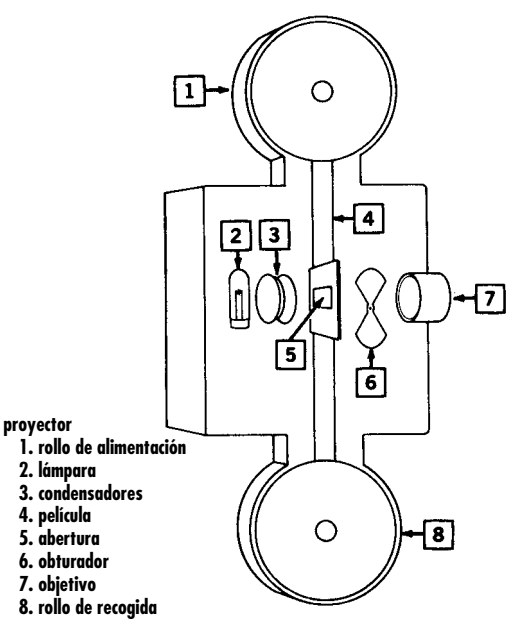
■ **proyeccionista** Persona que maneja el proyector y el equipo de sonido para la exhibición de una película. Puede que también se encargue de las luces de la sala y que reproduzca música grabada entre pases, aunque actualmente este tipo de procedimientos los ponen en funcionamiento automáticamente unas señales en la película. El proyeccionista debe comprobar los rollos antes de los pases para asegurarse de que están empalmados correctamente, preparar el proyector o los proyectores para la exhibición de la película sin interrupciones, realizar el relevo de proyectores durante la proyección cuando se utilizan sistemas de proyección antiguos y asegurarse de que la película está correctamente enfocada y que el sonido es claro y audible. A veces el proyeccionista debe enmascarar adecuadamente la imagen para distintas relaciones de aspecto. El proyeccionista normalmente desempeña estas funciones en una cabina o sala de proyección. Recientemente la proyección se ha automatizado en su mayor parte en varias salas modernas con el uso de grandes platos capaces de alojar 4 horas y media de película. En este sistema, se realiza una exhibición entera a partir de un solo plato horizontal y la película es recogida por un segundo plato de una forma que hace que no sea necesario rebobinarla. Los sistemas automatizados también permiten que unas señales colocadas en la película realicen diversas funciones como operar los telones, las luces y la música en la sala. Se pueden realizar todos los pases de un día en una sola sala sin la intrusión de un proyeccionista, una vez se han programado las exhibiciones. Con este nuevo equipamiento automatizado, una o dos personas pueden realizar las exhibiciones para un gran conjunto de salas conectadas en un *multiplex* a partir de una o más grandes áreas de proyección; una bendición para los exhibidores, sin duda, pero no para los proyeccionistas. *Véase* **proyector**.

■ **proyector** Máquina que proyecta y amplía la serie de imágenes de un rollo de película sobre una pantalla una detrás de otra en rápida sucesión de forma que se crea una ilusión de movimiento. La ilusión de movimiento se crea gracias a la persistencia retiniana del espectador, que es la capacidad del ojo para mantener una imagen durante un breve instante tras haber desaparecido, hasta la aparición de la siguiente. Otra explicación para esta sensación de movimiento la ofrece el fenómeno *phi*, que es la propensión del cerebro a imponer movimiento sobre un objeto cuando aparece sucesivamente en dos puntos distintos. En un principio las películas las veía una sola persona cada vez en máquinas de visionado individual (*véase* **kinetógrafo** *y* **Mutograph**), pero pronto se tomó conciencia de que proyectar películas sobre una pantalla era más eficaz y, ciertamente, más lucrativo, ya que una gran cantidad de gente podía pagar para ver la misma película al mismo tiempo.

Aunque ha habido varias mejoras importantes en los proyectores, el sistema básico de proyección sigue siendo el mismo. La película se introduce en el proyector y pasa entonces por un mecanismo intermitente que detiene por un corto espacio de tiempo cada fotograma delante de la abertura. Unos bucles de película, tanto antes como después del mecanismo intermitente, igual que en una cámara, permiten que se realicen las súbitas detenciones y arrastres de la película sin que se produzcan roturas en la película. En la mayoría de los proyectores comerciales de 70 y 35 mm (muchos proyectores profesionales pueden proyectar ambos tipos de película), se hace que una cruz de Malta o mecanismo de áncora con cuatro aberturas gire 90 grados cada vez mediante la clavija de un eje giratorio. De ese modo la cruz hace girar de forma intermitente una rueda dentada, que coloca cada fotograma ante la abertura para un instante de exposición hasta que se hace girar otra vez. En muchos proyectores de anchos de película menores, una leva giratoria mueve un garfio simple o doble de forma que engrana dos perforaciones y sitúa el fotograma ante la abertura; después, el garfio se desengrana y vuelve a su posición inicial de forma que pueda llevar al siguiente fotograma ante la abertura. Una trampa de película utiliza guías y bandas laterales para situar los fotogramas individuales en posición correcta frente a la ventanilla. Puede cambiarse la placa de abertura de la ventanilla para adecuarla a diferentes relaciones de aspecto. Cuando el fotograma está en posición, se abre el obturador y una lámpara de alta intensidad proyecta la imagen desde la ventanilla a través del objetivo y sobre la pantalla. Tradicionalmente se utilizaban lámparas de arco voltaico de carbones, pero, en la mayoría de las salas, éstas han sido sustituidas por lámparas de xenón, ya que duran más y arden con menos calor. La mayoría de proyectores de película de anchos menores utilizan bombillas de tungsteno/halógeno. En el caso de películas sin sonido, 16 ó 18 fotogramas por segundo pasan delante del objetivo para permitir un movimiento continuo y uniforme, pero, para que se produzca una reproducción del sonido eficaz, las copias con bandas de sonido pasan a 24 fotogramas

por segundo. Para evitar el parpadeo en la pantalla debido a la luz intermitente, el obturador tapa tres veces la iluminación durante la proyección de cada fotograma de película sonora, de forma que, en realidad, hay 48 imágenes de luz distintas por segundo. El obturador de un proyector de películas mudas, o de uno que proyecta tanto películas mudas como sonoras, tiene 3 hojas y el obturador de un proyector de películas sonoras tiene dos hojas. Un objetivo de proyección anamórfico expande imágenes que han sido comprimidas en la película mediante su filmación en una cámara también con un objetivo anamórfico.

Después de la proyección, la película pasa continuamente a través de la cabeza de sonido. El área o la intensidad variable de la luz fotografiada en una banda de sonido óptica (dos canales para producir sonido estereofónico y envolvente) es leída por la luz de una pequeña lámpara (llamada lámpara excitadora) y las variaciones en la lectura son convertidas por una célula fotoeléctrica en ondas sonoras, y amplificadas. Debido a que la cabeza de sonido óptica está adelantada respecto al objetivo de la imagen para darle a la película suficiente distancia para pasar del movimiento intermitente al movimiento continuo, la sincronía entre la imagen y el sonido se consigue colocando el sonido 21 fotogramas adelantado respecto a su imagen correspondiente en película de 35 mm y 26 fotogramas adelantado en película de 16 mm. Los proyectores de 70 mm pueden leer seis pistas de sonido magnético para producir sonido estereofónico y envolvente. Actualmente muchos proyectores de 35 mm tienen lectores ópticos digitales para transformar un código binario en sonido estereofónico y envolvente para su transmisión en la sala.



proyector
1. rollo de alimentación
2. lámpara
3. condensadores
4. película
5. abertura
6. obturador
7. objetivo
8. rollo de recogida

Debido a que el rollo estándar de película de 35 mm en la mayoría de los proyectores más antiguos y tradicionales dura aproximadamente 20 minutos antes de que la película abandone el proyector, ha sido necesario usar dos proyectores distintos de forma que el proyeccionista pueda cambiar de un rollo a otro sin interrupción en la exhibición del largometraje. No obstante, en las salas modernas se ha hecho popular un sistema de plato en el que tres platos horizontales, cada uno capaz de abarcar hasta 4 horas y media de película, están situados junto al proyector. El plato superior alimenta de película a la máquina y uno de los otros platos recibe la película de una forma que hace que el rebobinado sea innecesario; la película completa sólo debe volver a enhebrarse en el proyector para la siguiente exhibición. En algunas salas avanzadas, todo el proceso es automático y el siguiente pase de la misma película puede empezar por sí solo. El tercer plato puede utilizarse para ensamblar la siguiente proyección de la sala. Los sistemas automatizados responden a señales en la propia película a medida que pasa a través del proyector para realizar diversas actividades en la sala, por ejemplo, apagar o encender las luces, cerrar o abrir los telones, reproducir música en la sala y detener el proyector.

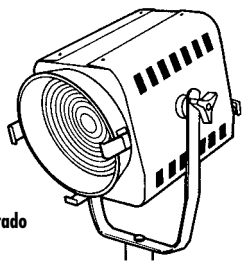
■ **proyector de análisis** Proyector cinematográfico con un dispositivo de congelación de la imagen que permite el estudio de un fotograma concreto. Estos aparatos de 16 mm se utilizan con frecuencia en las clases de cine y resultan prácticos para estudiar la puesta en escena característica de un director. *Véase* **proyector.**

■ **proyector de efectos** Proyector especial con un haz de luz extremadamente potente que se utiliza para proyectar películas o diapositivas en sistemas de proyección frontal o de retroproyección. *Véase* **proyección frontal** *y* **retroproyección.**

■ **proyector de haz** Foco de haz concentrado con un haz cerrado.

■ **proyector de haz concentrado** Foco que proyecta un haz de luz que se puede estrechar para enfocarlo de manera precisa en forma circular sobre un sujeto o área determinados. Estos focos están compuestos por un alojamiento cilíndrico con un reflector detrás de la lámpara y una lente delante. El enfoque de la luz puede controlarse moviendo

la lámpara, o, en algunos aparatos, ajustando la lente. Los proyectores de haz concentrado «abiertos» no tienen lente y producen un haz de luz más amplio. Estos proyectores *spot* generalmente están acoplados a una horquilla en forma de «Y» o «U» con una abrazadera, permitiendo que se puedan bascular, y sujetos a soportes o a emparrillados aéreos. Los proyectores de haz concentrado varían en tamaño, desde el *dinky* de 100 vatios al *tenner* de 10.000 vatios. *Véase* ***flood*** *e* **iluminación.**



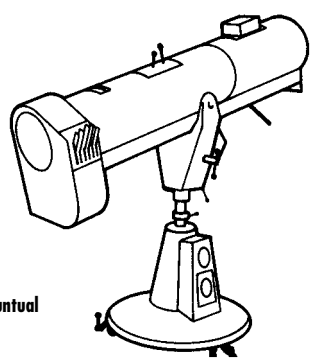
proyector de haz concentrado

■ **proyector de haz concentrado con lente** Proyector de haz concentrado con una lente deslizante que controla el haz.

■ **proyector de haz concentrado enfocable, proyector de haz concentrado variable, *spot* variable** Proyector de haz enfocado cerrado, a menudo con una lente Fresnel, que emite un haz de luz de duración controlable, en oposición al proyector de haz concentrado o *spot* abierto, que emite una iluminación más amplia y más difusa. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

■ **proyector de haz concentrado plano-convexo** Foco de haz concentrado que utiliza una lente plano-convexa (es decir, una lente con un lado plano y el otro convexo) para enfocar la luz en forma de un haz estrecho. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

■ **proyector de luz puntual** Proyector de haz concentrado, normalmente montado sobre un soporte, que permanece enfocado sobre un personaje que se mueve. Este tipo de foco emite un haz circular claramente definido y es capaz de proyectar su iluminación a gran distancia. *Véase* **proyector de haz concentrado.**



proyector de luz puntual

■ **proyector de sistema doble** Máquina que puede reproducir tanto la imagen como una banda de sonido aparte en película magnética, utilizada normalmente para que determinadas personas puedan ver el copión montado y escuchar la banda de sonido mezclada antes de que ambas se unan en una copia compuesta.

■ **proyector de truca de cabeza triple** Sistema con tres mecanismos proyectores para la filmación con retroproyección desarrollado por Farciot Edouart y utilizado en la década de los cuarenta especialmente para películas en Technicolor, que requerían una imagen de fondo más luminosa que la que se obtenía mediante los proyectores de una sola imagen. Un solo proyector enviaba la imagen directamente hacia adelante a través de la parte de atrás de la pantalla mientras dos proyectores perfectamente sincronizados, situados a cada lado y orientados hacia dentro, proyectaban unas imágenes que se reflejaban sobre espejos y se dirigían hacia la pantalla. Las imágenes triples integradas ofrecían una imagen lo suficientemente iluminada para emparejarse con la imagen real filmada delante de la pantalla. *Véase* **retroproyección.**

■ **proyector de truca** Proyector utilizado para enviar imágenes a la parte trasera de una pantalla traslúcida delante de la cual se filma una acción de primer término en la filmación con pantalla trasera. *Véase* **retroproyección.**

■ **proyector de xenón** Proyector que emplea una lámpara de xenón. *Véase* **lámpara de xenón.**

■ **proyector intersincronizado** Proyector, generalmente utilizado para labores de montaje, que emite una imagen y está, al mismo tiempo, perfectamente alineado con otra máquina que reproduce sincrónicamente el sonido a partir de una cinta distinta.

■ **proyector principal** Foco abierto con un control en su parte trasera para enfocar la iluminación como una luz *flood* o *spot*; el reflector permanece fijo, pero la bombilla bien se acerca a él para emitir un haz más amplio, o bien se aleja para ofrecer una luz más estrecha. Estas luces pueden utilizarse para diversas funciones; como luces principales o contraluces, por ejemplo. *Véase* **iluminación.**

■ **prueba de cámara** (1) Prueba de pantalla para un actor o actriz. (2) Prueba de las diversas operaciones de cámara, que puede incluir la filmación de fragmentos de película.

■ **prueba de estabilidad** Prueba para evaluar el registro de la película dentro de una cámara, normalmente realizada filmando una cruz negra sobre un fondo blanco, rebobinando la película, filmando la cruz desde un ángulo ligeramente distinto y después proyectando la imagen revelada para comprobar la estabilidad de las dos cruces en relación la una con la otra.

■ **prueba de lápiz, prueba de líneas** (1) Prueba de movimiento, continuidad y efecto general en el trabajo de dibujos animados para la que se utilizan dibujos básicos a lápiz que se registran en película o en cinta de vídeo antes de dibujar y pintar los dibujos definitivos en los calcos. (2) Prueba de movimiento, continuidad y efecto general en la animación por ordenador para la que se utilizan modelos de estructuras lineales en el monitor antes de componer y renderizar las imágenes definitivas. *Véase* **animación** *y* **animación por ordenador.**

■ **prueba de modulación cruzada** Prueba que determina la densidad de positivado adecuada para la película, con el fin de atenuar al máximo la distorsión sonora en el método de área variable de grabación de sonido óptico. *Véase* **banda de sonido de área variable.**

■ **prueba de pantalla** Audición filmada de un intérprete, normalmente con todo el vestuario, el maquillaje, el decorado y la iluminación. Frecuentemente, la escena filmada pertenece a la película para la que el intérprete está haciendo la prueba.

■ **prueba de procesado** Examinar un pequeño fragmento de película expuesta para comprobar la calidad y los resultados procesándolo en un equipo portátil.

■ **prueba de voz** Audición en directo o prueba grabada que permite comprobar si la voz de un intérprete o narrador resulta adecuada para una película.

■ **psicodrama** En psicoterapia, el término significa una interpretación improvisada de conflictos psicológicos llevada a cabo por un grupo de personas en mutua interacción. En el vocabulario cinematográfico, el término se emplea en ocasiones para referirse a un tipo de obra de vanguardia que constituye la expresión directa de la propia psicología del director. Esta clase de películas parecen espontáneas e improvisadas en la medida en que siguen el patrón asociativo y subjetivo de la psique del cineasta en vez de cualquier tipo de lógica narrativa. Los psicodramas sugieren generalmente un estado de ensoñación (de hecho, muchos se presentan como sueños), tratan de conflictos sexuales y hacen aparecer al propio cineasta en el interior de la obra. Los EE.UU. produjeron ejemplos destacables de este tipo de películas en la década de los cuarenta y los cincuenta, como *Ritual in Transfigured Time* (*Ritual en tiempo transfigurado*, 1946), de Maya Deren, y *Fireworks* (*Fuegos artificiales*, 1947), de Kenneth Anger.

■ **publicación cinematográfica** Publicación especializada, normalmente de distribución limitada, que trata del tema del cine. Este tipo de publicaciones se escriben para lectores con un conocimiento del medio cinematográfico, y tratan sobre diversos aspectos del tema, incluyendo películas concretas, la obra de directores determinados, las carreras de intérpretes concretos, historia del cine, géneros cinematográficos, tecnología cinematográfica y producción de cine. Cada revista tiene su enfoque particular, mientras que algunas se especializan en tipos específicos de películas (por ejemplo, *Film Culture* está especializada en cine experimental), otras abordan aspectos específicos de la realización cinematográfica (por ejemplo, *American Cinematographer* se ocupa del campo de la fotografía).

■ **publicación de la industria** Periódicos y publicaciones editados especialmente para los miembros de la industria cinematográfica y del entretenimiento. *Variety*, la más popular publicación de la industria, se edita semanalmente en Nueva York, y el *Daily Variety* lo hace cada día laborable en Hollywood. También es importante el diario *Hollywood Reporter*. Un ejemplo de las publicaciones de la industria más especializadas que aparecen para grupos específicos es la mensual *Box Office*, que está dirigida a los exhibidores.

■ **publicidad** Estrategia de venta de una película a través de los medios de comunicación, mediante el anuncio de dónde y cuándo se exhibirá, así como de alguna información sobre las personas involucradas en el proyecto, indicando al público las razones por las que debe ir a ver el filme. La compañía distribuidora planea la campaña de publicidad a nivel nacional y regional, al tiempo que proporciona material publicitario a los exhibidores, quienes se encargan de la propaganda local. Los gastos de publicidad normalmente resul-

tan compartidos por el distribuidor y el exhibidor. El cine es un gran negocio que implica un enorme gasto de dinero. Los inversores o la corporación inversora deben recuperar ese dinero: hay que obtener beneficios para que las compañías, los actores y los cineastas puedan realizar nuevas películas. El éxito o el fracaso económico de un filme depende tanto de la capacidad de la publicidad para atraer espectadores a las salas como de la calidad de la obra en cuestión y, en ocasiones, incluso más. Por tanto, se utilizan diversas técnicas, a veces de tipo sexual o sensacionalista, para atraer al público, especialmente mediante imágenes y lemas provocativos insertados en periódicos, en revistas y en anuncios televisivos. Pero, aunque la televisión pueda llegar en un segundo a una cantidad de público enorme, resulta muy costosa. Ése es el motivo por el que las películas de las grandes distribuidoras se lanzan de manera masiva, hasta en 2.000 ó 3.000 salas. Dado que en EE.UU. la publicidad generada por el estreno de una película alcanzó una media de 15 millones de dólares en 1995 y que los créditos bancarios resultan muy costosos, lo más probable es que los distribuidores reduzcan el tiempo de permanencia en cartel de una película si consideran que sus beneficios resultan insuficientes, independientemente de las críticas recibidas por el filme y de la calidad del mismo. Al distribuidor le corresponde pagar la mayor parte de la publicidad, mientras que al exhibidor le corresponde hacerse cargo, normalmente, del 20 por 100 de los costes locales. *Véase* **mercadotecnia** *y* **taquilla.**

■ **publicista** Persona responsable de hacer pública una película, con frecuencia desde la preproducción hasta la distribución. Muchas veces el publicista está a cargo del departamento de publicidad. El personal de publicidad es, o bien parte de la estructura de un estudio, o bien está contratado externamente. Miembros individuales del personal, especialmente actores, pueden contratar a su propio publicista o «agente de prensa», como a veces se llama a esta persona. *Véase* **agente de prensa** *y* **departamento de publicidad.**

■ **público** Conjunto de personas que ve una película. En la medida en que distintos tipos de filmes atraen a distintos tipos de público, la publicidad a veces se dirige a una clase determinada, pero el alto coste que en la actualidad supone la realización de una película propicia que la publicidad trate de conquistar en general a un público lo más amplio posible, apelando a los sentimientos más básicos y universales. Dos tercios de los estadounidenses acuden al cine al menos una vez al año (los hombres, más que las mujeres) y, de ellos, casi la mitad tiene entre doce y veintinueve años, siendo el 70 por 100 de los espectadores menores de treinta y nueve años. A pesar de que la proporción de espectadores mayores de esta edad años se está incrementando y de que en la actualidad equivale a una tercera parte del público, la cuestión es saber si este aumento traerá aparejados gustos más maduros o si las películas con las que han crecido esas personas han influido en sus hábitos cinematográficos de un modo indeleble. Otro factor que ha desempeñado un papel relevante en la simplificación de las películas de Hollywood es que la industria obtiene prácticamente la mitad de sus beneficios del público internacional, una clientela de naturaleza y lenguas tan diversas que obligan a la industria a poner el énfasis en la acción en vez de en los personajes o las ideas. Dentro de la crítica y la teoría cinematográficas, existe una especialidad que trata de la recepción de un filme por parte del público, tanto de sus reacciones individuales como de las reacciones del individuo en cuanto integrante de un grupo. De ella depende un determinado entendimiento de la técnica cinematográfica, de la manera en que el director utiliza la cámara para que el público reaccione de una u otra forma. Béla Balázs, en *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*, afirma que «en el cine la cámara hace penetrar al espectador en la propia imagen cinematográfica [...]. Nada parecido a esa "identificación" ha acontecido nunca como efecto de ningún otro sistema artístico». Sigfried Kracauer, en su *Teoría del cine: la redención de la realidad física*, establece una importante distinción entre «una inmersión, similar a un trance, en un plano o en una sucesión de planos» y «la ensoñación que se desliga paulatinamente de las imágenes que la ocasionan». Para Kracauer, «el entrelazamiento de ambos procesos oníricos da lugar a una auténtica corriente de conciencia [...]».

■ **público multiestrato** Público compuesto de diversos tipos de personas. En los EE.UU., las películas que interesan a trabajadores no cualificados y a profesionales, a hombres y a mujeres, a personas negras y blancas, son el sueño de un distribuidor.

■ ***puck*** Dispositivo similar a un ratón pero con mayor cantidad de funciones y controles, utilizado en un proceso de digitalización, por ejemplo, con un tablero digitalizador. *Véase* **lápiz digital, ratón** *y* **tablero digital.**

■ **puente** Instrumento de una mesa de montaje utilizado para sostener una o más tiras de película mediante una barra en la cual se insertan los núcleos.

■ **puente de luces** Pasarela que está encima de la parrilla que sostiene las luces.

■ **puesta en escena** *Véase* ***mise-en-scène.***

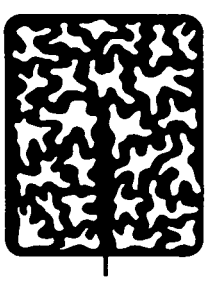
■ **puesta en escena de cameo** Puesta en escena de una acción de manera que destaque sobre un fondo indefinido.

■ **pulgadas por segundo (ips)** Medida de la velocidad a la que la cinta magnética pasa por el magnetófono. La mayor parte de las grabaciones de sonido para la producción cinematográfica se hacen sobre cinta de $^1/_4$ de pulgada, es decir, de 6,35 mm, que pasa por el magnetófono a 7,5" (19 cm) por segundo.

■ **pulir** Rescribir una pequeña cantidad del guion, operación que no llega a constituir una revisión. El pulido del guion normalmente se realiza en sus últimas fases. El encargado de «pulir» el guion puede ser un nuevo escritor contratado específicamente para llevar a cabo esta tarea. *Véase* **rescritura.**

■ **pulmón, *cookie,* cucoloris** Lámina de material opaco sostenida por un marco que, o bien tiene agujeros recortados en ella de forma que se pueda proyectar un patrón determinado sobre una superficie cuando la lámina se sostenga delante de la luz, o bien tiene algún patrón de perforaciones que permite que la luz la atraviese de forma ligeramente jaspeada o sombreada para romper la monotonía de una superficie plana.

pulmón



■ **pulmón de alambre, cucoloris de metal** Pulmón hecho de malla metálica con patrones irregulares que se coloca delante de un foco para que la luz que proyecta sea difusa y forme un patrón sutil y jaspeado.

■ ***pulldown*** Cuando se transfiere una película en soporte cinematográfico a vídeo, la adición de 6 fotogramas adicionales por segundo para que la película, filmada originalmente a 24 fotogramas por segundo, se ajuste a los 30 fotogramas por segundo de vídeo estándar utilizados en los EE.UU. El sistema que se utiliza con frecuencia en los EE.UU. para añadir los fotogramas emplea un *pulldown* tres-dos por el cual cada uno de los que son pares utiliza tres campos de la señal de vídeo y los impares usan los dos campos normales, obteniendo de esta forma los 6 fotogramas adicionales.

■ ***pulling*** (1) Localizar y separar las partes de la película original que se utilizarán en la versión montada definitiva. *Véase* ***matching.*** (2) (también ***pull processing***) Reducir el contraste y la granulosidad de película cuando ha sido sobreexpuesta, acortando el periodo de revelado o a veces bajando la temperatura de los productos químicos. *Véase* **subrevelado**.

■ ***pull-up*** (1) Bucle de película en un proyector que permite que la película pase suavemente del movimiento intermitente, necesario para situar los fotogramas individuales delante de la abertura, al movimiento continuo, necesario para la película en su paso por la cabeza de sonido. (2) Recomponer un plano de forma que se elimine una porción de espacio innecesario y que el sujeto quede encuadrado de forma más ajustada.

■ **punta** Extremidad inferior delantera de un chasis de película, en el lado contrario al del talón del chasis.

■ **punta de trazar** Instrumento metálico puntiagudo que utiliza el montador para rayar instrucciones, es decir, trazar marcas, en el borde de la película para las tareas de corte y ensamblaje. *Véase* **montaje**.

■ **puntal** Soporte para sostener decorados; abrazadera.

■ **punto** Gasa o gobo circular pequeño, de entre 10 y 20 cm de diámetro, que se usa para bloquear una parte de la luz procedente de una fuente de iluminación e impedir así que ésta se proyecte sobre una zona específica del decorado o sobre el objetivo de la cámara. También recibe el nombre de «diana».

■ **punto de la imagen** Cualquier punto de la imagen que se sitúa en foco en el plano de la imagen, detrás del objetivo, cuando la cámara está enfocada a menos que infinito. Cuando la cámara está enfocada al infinito, este punto aparece en el plano focal y se llama punto focal.

■ **punto de vista** Aunque a veces se habla del «punto de vista» del autor o el director sobre ciertos te-

mas, el término, en relación con la forma narrativa, normalmente se refiere a los ojos a través de los cuales vemos la acción. En el cine, la perspectiva dominante pertenece a la cámara neutral, aunque existen frecuentes deslizamientos desde esta perspectiva a las de los distintos personajes. No obstante, en una novela, los frecuentes cambios en el punto de vista resultan perturbadores, quizá porque tendemos a identificarnos con los personajes literarios más que con los cinematográficos al leer sobre sus emociones y al interiorizar sus pensamientos. Los cambios frecuentes de punto de vista hacen trastabillar esa identificación. Por otra parte, en el cine, estamos apartados del mundo interior del personaje; en la medida en que el sentido de la visión nos confronta continuamente con el mundo de los hechos objetivos y en que los propios personajes son parte visible y concreta de ese mundo, tendemos a interiorizarlos y a identificarnos menos con ellos. Dado que somos perfectamente conscientes de nuestro papel de espectadores y del papel de la cámara como instrumento de mostración, nos resulta más sencillo ver las cosas durante algunos instantes desde otras posibles perspectivas.

Los discursos sobre el cine aplican a menudo a las narraciones cinematográficas los distintos puntos de vista de las narraciones literarias, debido a que ambas son formas narrativas y a que la teoría cinematográfica aún no ha forjado su propia terminología crítica. El punto de vista en primera persona, en el que la historia es narrada por un personaje y estamos dentro de ese personaje, mirando a través de sus perspectivas, es comparada en el cine al recurso de la voz en *off* de uno de los personajes que narra las experiencias que ha vivido y que nosotros vemos en pantalla: tanto *Grandes esperanzas* (*Great Expectations*, 1946), dirigida por David Lean, como la novela homónima de Dickens en la que se basa, consisten en narraciones en primera persona que utilizan este recurso. A veces, sin embargo, hay narraciones aparentemente en primera persona que en realidad describen acciones y puntos de vista pertenecientes en su mayoría a otros personajes, lo que la acerca a la narración en tercera persona: un buen ejemplo es el de *Cumbres borrascosas* (*Wuthering Heights*, 1939), dirigida por William Wyler, y la novela homónima de Emily Brontë en la que está basada. En el cine, no obstante, ambos casos de narración en primera persona se acompañan usualmente por una cámara en tercera persona, que hace que el espectador vea la acción y los personajes con los ojos de la cámara. A veces vemos la acción tal y como la ve un personaje, mediante un plano de punto de vista en el que la cámara desempeña el papel de los ojos del personaje, pero ninguna película ha logrado valerse por entero y con éxito de este recurso e, incluso, raros han sido los casos en los que lo ha intentado siquiera. En *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, 1946), de Robert Montgomery, vemos siempre la acción con los ojos del detective, pero a él mismo no le vemos como parte de la acción. No logramos identificarnos con el personaje tal y como lo hacemos en las ficciones literarias, lo que nos permitiría prescindir de él en cuanto parte del mundo visual concreto que constituye el medio cinematográfico. El cine vuelve visible todos los elementos de la historia y, por eso, la ausencia de visibilidad del protagonista deja un vacío. El cine permite la subjetividad del punto de vista en primera persona cuando la cámara nos muestra durante un instante lo que ve un personaje, pero normalmente la cámara bascula desde el punto de vista que el personaje tiene de la escena al punto de vista que la cámara ofrece del personaje en el interior de la escena, así como entre diferentes puntos de vista subjetivos. Este vaivén aparece frecuentemente en la filmación de conversaciones, cuando vamos y volvemos entre las diferentes perspectivas de los personajes que hablan, viendo a una persona desde el punto de vista de la otra y observando asimismo a ambos personajes a través del punto de vista de la cámara neutral.

En la narración literaria, existen dos tipos básicos de narración en tercera persona, es decir, cuando los personajes más importantes no se describen como «yo» sino como «él» o «ella». En el primero, el narrador parece una persona omnisciente que nos habla de los personajes y de sus reacciones, moviéndose de un lugar a otro sin identificarse intensamente con ninguna figura en particular. Ésta es, en gran medida, la manera en la que opera el cine, en el que la cámara actúa como narrador omnisciente. En el segundo tipo, el narrador parece desvanecerse, y la acción se describe, sobre todo, a través de la perspectiva de un solo personaje durante grandes tramos de la obra o durante la obra entera: el personaje principal sigue siendo «él» o «ella», pero estamos en el interior del personaje hasta el punto de que nuestra implicación cambia el «él» o «ella» a un «yo» con el que nos identificamos. El segundo método es también posible en el cine cuando nos involucramos principalmente con un solo personaje durante largos tramos de película, pero todavía sentimos que la cámara omnisciente observa al personaje, observa con el personaje y observa a los otros observando al personaje. La omnisciencia del punto de vista de la cámara ofrece suficiente flexibilidad para incorporar a su perspectiva otras diferentes.

■ **punto focal** Punto, detrás del objetivo, en el que un punto de la imagen se sitúa en foco crítico cuando el objetivo está enfocado al infinito. Cuando la cámara está enfocada a menos que infinito, este punto se llama punto de la imagen.

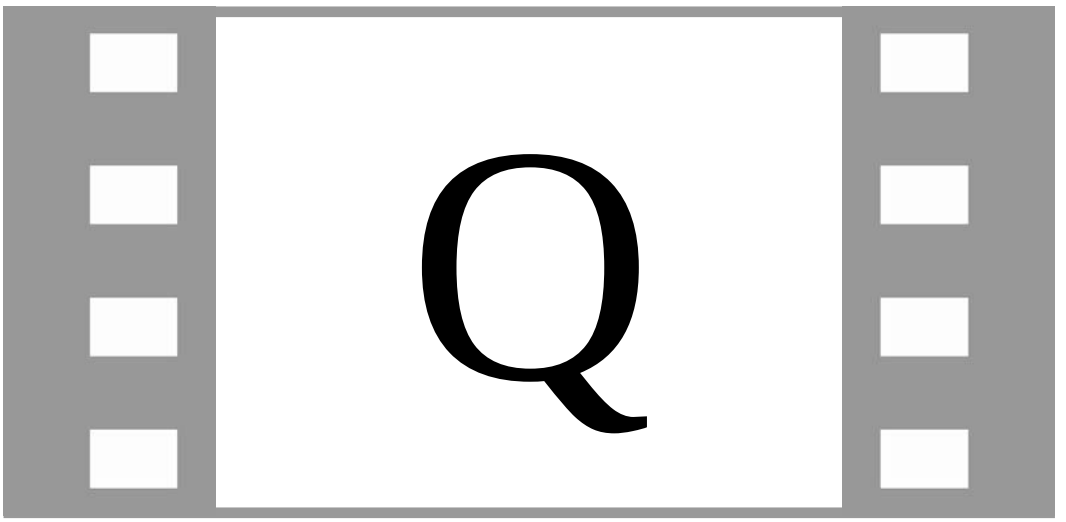
■ **punto volante, escáner de punto volante** *Véase* **telecine.**

■ **puntos de cambio de luz** Serie de aumentos en la exposición para alterar la cantidad de luz cuando se imprime un positivo a partir de un negativo. Antiguamente estos puntos se calculaban en escalas logarítmicas de 0,05 Log E, pero actualmente, por lo general, se calculan en una escala de 0,25 Log E. También se llaman puntos de positivado. *Véase* **cambio de luz** (2).

■ **puntos de positivado** *Véase* **puntos de cambio de luz.**

■ **puntos nodales** Dos puntos conjugados en el eje óptico de un objetivo por los cuales un rayo de luz que entra por el primero debería abandonar el segundo en el mismo ángulo respecto al eje. *Véase* **cabezal de punto nodal, foco principal** *y* **puntos principales.**

■ **puntos principales** Puntos del eje del objetivo a partir de los cuales se miden las distancias entre objeto e imagen. Los puntos principales se encuentran donde los planos principales cruzan el eje óptico. Estos puntos se definen formalmente como los puntos conjugados para los que el aumento es unidad. *Véase* **foco principal** *y* **puntos nodales.**



■ **quadlite** Unidad de iluminación con cuatro luces *flood* de 500 vatios.

■ ***Quarterly Review of Film and Video*** Publicación cinematográfica que incluye ensayos críticos y académicos tanto sobre cine como sobre televisión. La publicación informa sobre obras comerciales, experimentales y documentales, tanto nuevas como antiguas. Está publicada por Harwood Academic Publishers.

■ **quemar** (1) Pasar repentinamente de una imagen a una pantalla en blanco. (2) Sobreexponer una zona blanca que se está filmando para que aparezca un negro denso en el negativo. (3) Superponer letras o cualquier elemento fotográfico (como la lluvia) en una película ya expuesta. (4) Combinar, mediante una positivadora óptica, letras o cualquier otro material gráfico con una escena filmada por separado. (5) Superponer un código de tiempo sobre unas imágenes, normalmente para su edición en vídeo o digital.

R

■ **R-190** Bobina de metal que contiene 60 metros de película de 16 mm.

■ ***raccord* en la acción** Cortar de un plano a otro de la misma acción de forma que la acción parezca continua y el corte resulte invisible. Generalmente esto se realiza solapando la acción de los dos planos cuando se rueda con una sola cámara. La distancia o el ángulo de cámara pueden así cambiarse de un plano a otro, siempre que la acción siga prácticamente la misma dirección dentro del encuadre y siempre que las distancias relativas dentro de la imagen parezcan las mismas. *Véase* **corte en movimiento** *y* **montaje invisible.**

■ ***rack*** (1) Marco con rodillos y ruedas dentadas que mueve la película en una serie de largos bucles verticales a través de las soluciones químicas en una máquina de procesado continuo. *Véase* **procesado.** (2) Marco de tiras de metal cruzadas sobre un contenedor del que se cuelgan fragmentos de película mediante pinzas en una sala de montaje. *Véase* **contenedor para recortes.**

■ ***racket cutting*** Montar de forma alternada uno o dos fotogramas procedentes de dos planos distintos, creando una sensación similar a la que da una sobreimpresión, pero con un efecto estroboscópico y alucinatorio. La técnica ha sido utilizada en películas experimentales como *Pacific 231* (*Pacífico 231,* 1949), de Jean Mitry.

■ **raíles** Emparrillado compuesto por raíles de los que se cuelgan focos.

■ **raíles de cámara** Raíles estrechos que se colocan en los trípodes para permitir que la cámara se mueva sobre el suelo: por ejemplo, para filmar sobre el agua o en terrenos irregulares. La cámara se coloca en un carrito de ruedas y puede manejarse por control remoto. *Véase* ***under-slung head.***

■ ***rain hat*** Cubierta para proteger al micrófono cuando éste se emplea en el rodaje en exteriores durante una tormenta.

■ **ralentí** *Véase* **cámara lenta.**

■ **ralladura** Daño o corte en forma de una delgada línea que aparece en la emulsión o el soporte de una película. La ralladura puede haberse producido debido a una manipulación incorrecta de la película, manejando incorrectamente mecanismos o partes en funcionamiento de la cámara, proyector o positivadora o por el roce de algún material extraño contra la película en el rollo. La mayoría de los laboratorios importantes tienen sus propios métodos para rellenar y hacer invisibles estas ralladuras. *Véase* **ventanilla húmeda** *y* **ventanilla líquida.**

■ **RAM** Siglas que corresponden a la expresión inglesa *random access memory*, «memoria de acceso aleatorio», memoria principal del ordenador en un sistema informático medida en *kilobytes* (1 Kb o *kilobyte* equivale a 1.024 *bytes*), en *megabytes* (1 MG equivale a 1.024 *kilobytes*) o en *gigabytes* (1 Gb equivale a 1.024 *megabytes*). El término hace referencia al hecho de que uno puede disponer, aleatoriamente y a voluntad, de cualquier dato o informa-

ción almacenado en la memoria del ordenador sin tener que pasar a través de otros datos o informaciones. En la actualidad, un módulo potente de memoria RAM posee una capacidad de 512 MB, y los ordenadores admiten hasta cuatro de esos módulos, es decir, tienen capacidad para disponer de hasta 2,048 Gb de memoria RAM. *Véase* ***byte.***

■ **rango dinámico** (1) Relación entre la reflectancia del 100 por 100 blanco y el 100 por 100 negro en una escena determinada. *Véase* **reflectancia.** (2) Diferencia en volumen entre los puntos de volumen más altos y más bajos de un sistema de audio. *Véase* **relación señal/ruido.**

■ **Rank Organization** Una de las compañía cinematográficas inglesas más importantes de finales de los años cuarenta, con instalaciones para la producción, la distribución y la exhibición de películas. Dirigida por J. Arthur Rank, que había creado la organización en 1935 bajo el nombre de General Film Distributors, la compañía pasó a llamarse J. Arthur Rank Organization en 1946. Durante su periodo de auge, poseyó la mayor parte de los estudios de Inglaterra y empleó a los mejores directores e intérpretes del país. Películas como *Enrique V* (*Henry V*, 1944) y *Hamlet* (1948), dirigidas por Laurence Olivier y producidas por Two-Cities, fueron realizadas bajo los auspicios de la Rank Organization. La compañía, sin embargo, acabó excediendo sus posibilidades y las rígidas restricciones presupuestarias que tuvo que imponerse hizo que su producción pronto disminuyese. Cuando empezó a alquilar sus estudios para las producciones americanas, la organización acabó por apartarse del mundo cinematográfico para dedicarse a otras empresas económicas. Su conocida marca comercial, que aparecía al principio de todas sus películas, era un hombre musculoso con el torso desnudo que golpeaba un gran gong.

■ **ranura para filtro** Apertura estrecha detrás del objetivo en la que puede colocarse un filtro para que filtre la luz directamente delante de la película.

■ **raspador** Instrumento separado o integrado en una empalmadora, que raspa la emulsión generalmente del extremo de un fragmento de película, de forma que pueda unirse con el extremo de otro en un empalme superpuesto mediante acetona. *Véase* **empalme.**

■ ***raster*** (1) Cuadro individual en la parte frontal del tubo de rayos catódicos o de televisión que está compuesto por una serie de líneas de barrido paralelas. El *raster* del sistema americano está compuesto por 520 de estas líneas. *Véase* **NTSC** *y* **PAL**. (2) Rejilla hecha de tiras verticales opacas separadas por tiras reflectantes del mismo tamaño que envían al público las imágenes del ojo izquierdo y derecho en un tipo de cinematografía estereoscópica desarrollado en la Unión Soviética. En versiones posteriores de este proceso, la rejilla se hizo de tiras lenticulares. *Véase* **estereoscopia** *y* **gráficos de trama.**

■ **Ratings Board** En el contexto estadounidense, consejo o grupo de entre ocho y 13 personas, pertenecientes a la Classification and Rating Administration (CARA) de la Motion Picture Association of America (MPAA), que decide la calificación de una película. La persona que está al frente de este consejo es elegida por el presidente de la MPAA y los miembros seleccionados, en función tanto de su pertenencia a la MPAA como de su experiencia como padres. El comité, que se encarga de calificar una enorme cantidad de películas al año, y que ocasionalmente se divide en dos grupos cuando debe ver un gran número de filmes, decide las calificaciones por votación mayoritaria. *Véase* **Movie Rating System.**

■ **ratón** Pequeño instrumento manejado mediante el movimiento y la presión de la mano, que controla ciertas operaciones de programas de ordenador haciendo selecciones en la pantalla. Los movimientos del ratón en un plano horizontal los sigue electrónicamente un cursor en la pantalla, y la presión sobre el instrumento pone en marcha y controla las diversas actividades. Se utiliza un dispositivo de este tipo con más funciones y botones, llamado *puck*, en los procesos de digitalización, por ejemplo, en un tablero de digitalización.

■ **rayo principal** Rayo que atraviesa el centro de la abertura de un objetivo y que es el rayo central de un haz de rayos que provienen de un punto de un objeto.

■ **rayos X** Tipo de energía electromagnética con longitudes de onda más cortas que las de la luz y con la capacidad de penetrar en los cuerpos sólidos. Dichos rayos se utilizan en cinerradiografía para tomar fotografías y películas médicas de las operaciones y del estado interno del cuerpo.

■ **Ready-Eddy** Calculadora circular utilizada en el montaje para convertir metraje de película en segundos y minutos, y tiempo en metraje.

■ **realce de color** Sistema digital que corrige, mejora o modifica el color de una imagen antes de

volver a transferirla a película cinematográfica. El sistema Da Vinci, por ejemplo, utiliza una corrección de color primaria de 64 bits por píxel, que se supone que puede localizar más de 28 trillones de colores y que se puede manejar a través de un sistema de interfaz que ofrece detalles gráficos y numéricos y ajustes de control, parámetros de configuración y ajustes de corrección.

■ **realidad virtual** Ilusión de realidad provocada por medios tecnológicos que da al espectador la sensación de estar inmerso y de poder interactuar en el universo así creado. La realidad virtual supera lo que Bazin llama «cine total» («una representación completa y total de la realidad») creando un mundo envolvente y tridimensional que responde a la presencia del espectador. A diferencia del acto de ver una película bidimensional en frente de una pantalla en un cine y de estar sentado pasivamente mientras uno se identifica con los personajes de la trama, el espectador de la realidad virtual siente que se está moviendo a través de un mundo creado y manipula los diversos objetos que componen ese mundo. El mundo envolvente y tridimensional se crea mediante la utilización de un tipo de casco para la cabeza que contiene una pantalla de monitor de cristal líquido frente a cada ojo (la diferencia entre las dos imágenes crea la impresión estereofónica). Los monitores se encuentran conectados a un ordenador que altera las imágenes con el movimiento de la cabeza, dándole a uno la impresión de que se está moviendo en el espacio real de este mundo, mientras un guante especialmente diseñado o un sistema de control conectados a un ordenador mediante unos cables de fibra óptica le permite a uno manejar los diversos objetos del mundo virtual. El sonido multidireccional que sufre modificaciones a medida que uno va moviéndose a través de esta ilusión de realidad se transmite por medio de unos auriculares instalados en el casco que se lleva colocado en la cabeza. La realidad virtual tiene un enorme potencial en el diseño industrial, el entrenamiento militar, la educación, los videojuegos o juegos de ordenador interactivos, así como para un nuevo y poderoso tipo de espectáculo interactivo. *Véase* **holografía** *y* **3-D.**

■ **realismo** Uno de los términos más engañosos pero más utilizados en el campo de las artes. El «realismo» ha sido discutido y definido en innumerables ocasiones desde los orígenes del cine. En su acepción menos sofisticada, el realismo en el cine se refiere a una visión directa y fidedigna de la verdad en la presentación de los personajes y de su entorno físico, en la que el punto de vista del cineasta o la técnica cinematográfica introducen un grado de distorsión mínimo. En este sentido, el realismo cinematográfico está relacionado con la tradicional idea estética de mimesis en pintura y en literatura, según la cual el arte debe ser una representación de la realidad, que incremente nuestro grado de conciencia sobre el mundo que nos rodea.

Ralph Stephenson y J. R. Debrix, en *El cine como arte* (1965), defienden que el medio cinematográfico resulta más propicio a la creación de una ilusión de realidad que otras formas artísticas, por las siguientes razones: (1) el cine reproduce el movimiento, (2) la imagen fotográfica es más objetiva que la del resto de artes visuales al estar «creada mediante un procedimiento mecánico», (3) las películas «dan la fuerte impresión de […] "estar presente"», (4) el cine se compone de «imágenes concretas» y (5) el auditorio en sombras permite que se acepte el tamaño aumentado de las figuras que aparecen en pantalla, pues el espectador no puede ver su desproporción en relación con el mundo real que le rodea. Estos autores también destacan que el cine crea una realidad mental, que tiene que ver con «la realidad de las ideas, de las emociones, de la conducta, del carácter, de las verdades fundamentales y universales». Por supuesto, una vez que entramos en el mundo de las ideas, las emociones y las verdades, el realismo comienza a apoyarse en conceptos e interpretaciones individuales acerca de lo que es real, y se torna relativo y no objetivo. La dificultad se agrava por el hecho de que cada época considera de un modo diferente la realidad mental y física, y que lo que aparece como realismo en arte en una época puede parecer caduco y convencional a los ojos de otra.

El realismo en el cine depende tanto de una selección (qué partes de la naturaleza humana y del mundo físico se eligen mostrar en un filme) como del arte (qué técnicas se emplean para ello). Incluso en el género documental, en el que no se emplean actores, las personas involucradas son conscientes de la cámara, y el cineasta elige y ordena los planos. El realismo de una película, en consecuencia, siempre es relativo: conseguir crear un efecto de realismo depende de las técnicas del medio cinematográfico. Y, no obstante, el cine realista trata de minimizar el arte, de volverlo invisible a base de planos medios y generales tomados desde la altura del ojo, mediante tomas largas y mediante un montaje funcional y discreto. André Bazin, que se consideraba un realista en su vertiente crítica, reconocía que el realismo cinematográfico sólo podía alcanzarse a través del artificio. Bazin tenía en alta estima *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, por restaurar la continuidad en el cine, merced a su uso del foco en profundidad y de

las tomas largas, prefiriendo este método a la artificiosidad del montaje invisible típico de Hollywood. También alababa las obras del neorrealismo italiano, especialmente *Paisà* (*Paisano*, 1946), de Roberto Rossellini, por centrarse en «los hechos», no en los planos, devolviendo así al cine su «densidad concreta» (en *¿Qué es el cine?*).

Lo opuesto al realismo es el expresionismo, en donde el cineasta expresa la perspectiva subjetiva, las emociones y las fantasías del personaje o las suyas propias a través del medio cinematográfico. Desde los inicios del cine se puede constatar la existencia de ambos abordajes, con las fantasías expresionistas de Méliès y los breves registros de la realidad presentados por los hermanos Lumière. Todas las películas que vinieron después se moverían hasta cierto punto entre ambos métodos, apoyándose en la imagen de la realidad física para convencer al público o de la autenticidad de su realidad o de la realidad de su fantasía. Incluso en los filmes documentales cabe distinguir dos modalidades generales de obras, que reclaman ser realistas: las películas sobre la realidad que claramente seleccionan, organizan e incluso manipulan, como las películas de Flaherty y Pare Lorentz y las películas de no ficción que tratan de acercarse a la realidad tanto como es posible con el mínimo grado de intrusión y de recurso a la técnica, como el cine directo de Frederick Wiseman. La teoría y la crítica cinematográfica han mostrado una polaridad más extrema, con puntos de vista tan dispares como el de Rudolf Arnheim, que enfatiza el carácter puramente artístico e irreal del cine, y el de Sigfried Kracauer, que ve en «la redención de la realidad física» la base del cine.

Aunque el realismo en el cine implica frecuentemente el tratamiento de problemas sociales, la sociedad, en cuanto fuerza determinante sobre el individuo, es tratada de forma más exhaustiva y pesimista en el naturalismo, una visión extrema de la realidad en la literatura y en el cine que ve en el individuo un producto fundamentalmente determinado por el entorno y la herencia, no por su libre voluntad. Intentos significativos de crear un cine realista, muy preocupado por el individuo y por su relación con la sociedad, incluyen las películas de calle alemanas de los años veinte, especialmente las de G. W. Pabst, una serie de largometrajes sobre temas conflictivos rodados en los EE.UU. en los años treinta, como *Wild Boys of the Road* (*Los muchachos salvajes de la carretera*, 1933), los filmes italianos neorrealistas de directores como Rossellini y De Sica realizados tras la Segunda Guerra Mundial, las películas británicas de realismo social de los años cincuenta, como *Sábado noche, domingo mañana* (*Saturday night and Sunday morning*, 1960), dirigida por Karel Reisz y las películas procedentes de la India del director Satyajit Ray, comenzando con la trilogía de Apu, formada por *Pather Panchali* (*La canción del camino*, 1955), *Aparajito* (*El invicto*, 1956) y *Apur Sansar* (*El mundo de Apu*, 1959). *Véase* **documental, naturalismo, neorrealismo** *y* **teoría cinematográfica.**

■ **realismo poético** Término utilizado por Georges Sadoul en su *Historia del cine mundial* y otros autores para describir un conjunto de películas francesas realizadas entre 1934 y 1940 que integraban el realismo con un estilo cinematográfico lírico. Estos filmes tratan a menudo de la vida diaria y corriente, pero tales asuntos reciben un tratamiento lírico, y están imbuidos de una especie de sensibilidad meditativa, melancólica, merced al fuerte énfasis en la puesta en escena, especialmente en la composición, la iluminación impresionista y los planos estáticos. A menudo, estos rasgos se acompañan de un sugestivo simbolismo y de interpretaciones muy estilizadas.

Jacques Feyder fue uno de los primeros de estos cineastas, y fue en especial el director de dos películas que cabe destacar, *El signo de la muerte* (*Le Grand jeu*, 1934), sobre la Legión Extranjera, y *La Kermesse heroica* (*La Kermesse héroïque*, 1935), rico tapiz flamenco sobre la vida en el siglo XVI en Flandes. Julien Duvivier también dirigió varias películas que cabría encuadrar bajo este rótulo; quizá la más famosa sea *Pépé le Moko* (1937), inspirada en el cine americano de gángsteres, con Jean Gabin como el romántico antihéroe de la Kasbah. Marcel Carné, junto al escritor y guionista Jacques Prévert, realizó diversos filmes relevantes del realismo poético, en especial la opresiva y fatalista *Quai des brumes* (1938), también con Jean Gabin, aunque,

realismo poético *Les Enfants du paradis* (1945), dirigida por Marcel Carné, presenta a Pierre Brasseur, Arletty y Jean-Louis Barrault en esta película clásica sobre la vida y el arte.

sin duda, su mejor película, una de las más importantes de la historia del cine, es *Les Enfants du paradis* (*Los niños del paraíso*, 1945), estilizado, elegante y espectacular drama poético que trata de la vida teatral en el París decimonónico. A pesar de que se hizo en la Francia ocupada durante la guerra, el filme supone la culminación del realismo poético francés. Asimismo, entre este grupo de directores cabe destacar a Jean Renoir, hijo del gran pintor impresionista, que empezó su carrera en el cine mudo y la culminó con su antibélica *La gran ilusión* (*La Grande illusion*, 1937), con guion de Charles Spaak y protagonizada por Jean Gabin y Erich von Stroheim, y con la extraordinariamente delicada, profunda y pesimista comedia de costumbres sobre un mundo social en decadencia que es *La regla del juego* (*La Règle du jeu*, 1939), ambas ejemplos de primera clase de realismo poético.

■ **realismo socialista** Doctrina y dogma para el arte en la Unión Soviética, desde los años treinta y hasta los cincuenta, que declaraba que todo arte debía ser históricamente veraz y concreto, al mismo tiempo que debía educar ideológicamente a los obreros en la causa del comunismo. La contradicción presente en estos objetivos es evidente: el arte no puede ser al mismo tiempo veraz y propagandístico. El subjetivismo y el individualismo no debían desempeñar ningún papel en el arte, y el formalismo fue atacado directamente. Estos principios fueron defendidos con firmeza por Iosiv Stalin desde el momento en que tomó las riendas del liderazgo soviético en 1927, y el realismo socialista fue declarado, de hecho, la forma de arte oficialmente aprobada en el XX Congreso del Partido en 1932. En el Primer Congreso de Escritores Soviéticos de 1934 se enunciaron los principios del realismo socialista. La presión se sintió especialmente en el cine, en el que se censuró el formalismo y la experimentación de artistas como Eisenstein, Pudovkin y Vertov. Como consecuencia se puso fin al periodo más grande de la historia del cine ruso, y a uno de los más grandes logros del cine mundial. Irónicamente, durante su periodo de libertad los cineastas rusos habían creado el arte más socialmente relevante y convincentemente prosoviético jamás logrado en aquel país. La exigencia de realismo socialista prácticamente puso fin a cualquier logro artístico viable de los cineastas de la Unión Soviética durante algún tiempo, con la excepción, quizá, de las películas sonoras de Eisenstein.

■ **realización** Acto de realizar cualquier tipo de película, incluyendo las fases de preproducción, producción y posproducción.

■ **realizador** Individuo responsable de la realización de una película. (1) En el cine comercial, el término se aplica generalmente al director, que con frecuencia es responsable de la visión artística de la obra en su totalidad. (2) No obstante, el término se aplica con mayor exactitud a un individuo que no sólo es responsable de la visión artística, sino también de las operaciones técnicas más importantes, como la filmación y el montaje, en lo que es normalmente una producción a menor escala, especialmente de un documental o una película experimental.

■ **reambientar** (1) Cambiar las decoraciones y el atrezo de un decorado que se quiere utilizar como dos o más lugares diferentes en la misma película. (2) Alterar un decorado para indicar algún cambio físico o el paso del tiempo en el mismo lugar.

■ **rebobinado diferencial** Instrumento que permite el rebobinado simultáneo de película en dos o más bobinas aunque los rollos de película tengan diámetros diferentes.

■ **rebordes de sombras** Método para resaltar títulos, especialmente cuando aparecen sobre acción real, ensombreciendo el área que hay debajo de ellos y a sus lados. Esto puede conseguirse utilizando dos películas de alto contraste, una con las letras en negro y otra con las letras en blanco. En una positivadora óptica, las letras negras se copian en la película de fondo para crear la sombra y, después, las letras blancas se copian ligeramente a un lado y arriba de ellas.

■ **recarga** Colocación de un nuevo chasis de película en la cámara o de una nueva cinta en la grabadora. Es la orden que da el director de fotografía o el jefe del equipo de sonido cuando se les ha acabado el metraje o la cinta, respectivamente, o está a punto de acabárseles durante la filmación de un plano y necesitan de una nueva provisión.

■ **receptora** Parte de cualquier mecanismo cinematográfico, normalmente un rollo o bobina, en la que se bobina una película después de haber sido expuesta para su filmación, copiado, montaje o proyección.

■ **recinto del estudio, terrenos del estudio** (1) Área al aire libre de un estudio donde se construyen o almacenan decorados y donde a veces se rueda, por oposición a las naves insonorizadas en las que se construyen los platós a cubierto. (2) Toda el área ocupada por un estudio, tanto a cubierto como al

aire libre, en la que se efectúa el rodaje de una película, por oposición al rodaje en localizaciones. *Véase* **propiedades del estudio.**

■ **recogida, cierre** (1) Finalización del rodaje de una película o de una parte del rodaje, por ejemplo, de un plano o una escena, pero también del rodaje del día o de una parte del día. (2) Colocación de cubiertas para el polvo sobre los muebles del decorado y el almacenamiento de los diversos elementos de atrezo cuando acaba el rodaje del día.

■ **recolocación** Orden para que un personaje se mueva gradualmente en una determinada dirección.

■ **reconstituir** Ensamblar las imágenes del copión, después de cortarlas, en su orden correcto para que se pueda hacer una copia positiva y, entonces, sincronizar el sonido con las imágenes. *Véase* **montaje.**

■ **recortar** (1) Cortar una porción de un plano o una escena durante el montaje para que encaje adecuadamente en su secuencia. (2) Disminuir la intensidad de un foco mediante una rejilla.

■ **recortar** Reducir el tamaño de la imagen enmascarándola en la película o empleando una abertura menor en el proyector. El recorte se utiliza como método para (1) reducir la altura de una imagen para la proyección en pantalla ancha, (2) cortar los márgenes de una imagen de pantalla ancha para la proyección en pantalla normal, (3) cortar los márgenes de la película de 35 mm de pantalla ancha en el proceso de reducción a película de 16 mm y (4) estrechar la imagen para su transmisión televisiva.

■ **recorte para televisión** Reducción de un fotograma de película cuando se emite por televisión.

■ **recortes** Fragmentos de película cortados de los diversos planos durante el montaje. Estos fragmentos deben registrarse y conservarse durante las distintas fases del montaje por si posteriormente se han de reincorporar a la película. También llamados descartes.

■ **rectificación** Pequeñas palabras impresas en la pantalla, al final de una película, que afirman que los personajes de la película no están basados en personas reales, vivas o muertas, y que cualquier parecido es pura coincidencia.

■ **recuperación de costes** *Véase* **amortización.**

■ **recurso visual** Cualquier técnica o método para conseguir un efecto visual especial, por ejemplo, la proyección frontal o trasera. *Véase* **efectos especiales.**

■ ***redhead*** Foco abierto de enfoque variable y abierto en su parte trasera de 1.000 vatios. La variante de Mole-Richardson se llama *mickey*.

■ **redimensionar** En la animación por ordenador, cambiar el tamaño de una imagen en la pantalla o en el fotograma, normalmente manteniendo las mismas dimensiones. Para conservar la misma resolución, la imagen se debe someter a *resampling*, es decir, que debe aumentarse el número de píxeles en el caso de una imagen que se aumenta de tamaño, y disminuirse en el caso de una que se reduzca. *Véase* **escala.**

■ **redistribución** Nueva puesta en circulación en el mercado cinematográfico de una película estrenada previamente. A veces, vuelven a distribuirse copias de una película cuando en su estreno no ha logrado buenos resultados en taquilla pero parece que el interés que despierta entre el público va en aumento, como le sucedió a *Carrie* (1976), de Brian De Palma. También se ponen nuevas copias en circulación cuando un filme mantiene su popularidad con el paso de los años y una nueva generación de espectadores están dispuestos a verlo, como en el caso de *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the Wind*, 1939). *Véase* **reestreno.**

■ **reducción de sonido** Disminución del ruido en un sistema de audio mediante un procedimiento electrónico. *Véase* **Dolby.**

■ **reducción del ruido base** Proceso de reducir el ruido base que se escucha en la banda de sonido durante las partes silenciosas de una película, reduciendo la luz que emite la bombilla del sonido.

■ **reencuadrar** Mover la cámara ligeramente con el fin de ajustar o alterar la composición de la escena.

■ **reestreno** Nueva distribución a gran escala de copias destinadas a la exhibición de una película estrenada previamente. Los filmes se reestrenan si resultan especialmente populares o si alcanzan cierta notoriedad por haber sido nominados a los Oscars. Algunas películas, como *Carrie* (1976), de Brian De Palma, pasan desapercibidas cuando se estrenan, pero el boca a boca las hace ganar popularidad y vuelven a estrenarse. Una serie de películas clásicas, como *Fantasía* (*Fantasia*, 1940), de Walt Disney, y *Lo que el viento se lle-*

vó (*Gone With the Wind*, 1939), firmada por Victor Fleming, se reestrenan periódicamente.

■ **reexposición** *Véase* **velado** (1) *y* (2).

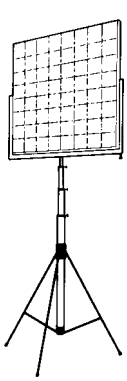
■ **referencia de sincronía** Señal temporal que empareja exactamente la velocidad de una máquina con la de otra u otras máquinas. En la sincronización de película y sonido, la señal generalmente es un impulso de sincronía enviado por un oscilador de cristal de cuarzo. *Véase* **código de tiempo.**

■ **reflectancia** Proporción entre la luz reflejada por una superficie y la luz incidente que cae sobre ella, generalmente expresada en términos porcentuales. La reflectancia es un factor importante a tener en cuenta en la iluminación de una escena y en el ajuste de la exposición de la cámara, y constituye un elemento relevante a la hora de medir la calidad de una pantalla para proyectar películas en ella. También se la conoce con el nombre de reflectancia difusa y reflectividad. *Véase* **ganancia de pantalla.**

■ **reflectividad** *Véase* **reflectancia.**

■ **reflector** (1) Gran plancha de madera contrachapada, a menudo de aproximadamente medio metro cuadrado, cubierta con alguna clase de revestimiento o lámina plateada, que sirve para reflejar la luz del sol durante el rodaje en exteriores. Estos reflectores incrementan y redirigen la luz del sol, rellenando las áreas de sombra. Los hay de diversos tipos, desde los que tienen superficies especulares, que dan una luz intensa y brillante, hasta los de superficies más rugosas, que despiden una luz más suave y difusa. (2) Plancha curvada, metálica y brillante, colocada detrás de la bombilla en un foco, cuyo poder de reflectancia impide las pérdidas de luz, redirigiendo la iluminación hacia adelante y haciéndola más intensa. (3) Cualquier superficie o material utilizado para reflejar o redirigir las ondas sonoras.

reflector



■ **reflector parabólico** Reflector de forma parabólica en una fuente de iluminación que emite luz en un haz estrecho. *Véase* **lámpara PAR.**

■ **reflejos** Cualquier brillo en una imagen provocado por una superficie altamente reflectante.

■ **reflexión especular** (1) Reflexión normal, por oposición a la difusa. (2) Término utilizado a veces para describir la luz reflejada en los ojos o dientes de un intérprete.

■ **reflexión regular** Reflexión de la luz sobre una superficie lisa.

■ **refracción** Cambio de dirección de un rayo de luz cuando pasa oblicuamente de un medio a otro, producido por las diferentes densidades de los medios. Del mismo modo que el ojo refracta los rayos de luz para que se forme una imagen de su origen en la retina, el objetivo de una cámara refracta los rayos de luz para formar una imagen latente en la emulsión de la película. *Véase* **objetivo.**

■ **refuerzo de graves** Incremento de las frecuencias bajas en la grabación o en el doblaje de sonidos.

■ **regidor** Persona que ayuda al decorador a obtener, almacenar y colocar los diversos elementos de ambientación, así como a supervisar a los ambientadores. *Véase* **ambientador** *y* **decorado.**

■ **registro** (1) Colocación de cada fotograma exactamente en la misma posición con total firmeza ante la abertura de una cámara, proyector o positivadora intermitente. En varias cámaras uno o dos garfios arrastran cada fotograma y lo sujetan en la posición, garfios que se retiran de las perforaciones sólo en el «punto muerto», cuando el fotograma está fijo. La firmeza generalmente queda reforzada por la placa de presión y por un mecanismo de muelle que ejerce presión sobre un borde de la pe-lícula. Este tipo de sistema se encuentra en muchas cámaras de anchos de película inferiores como las de la serie de 16 mm de Bolex, aunque algunas, como la Arriflex 16BL, utilizan un solo contragarfio y otras, como la Panaflex de 16 mm, utilizan un registro de doble contragarfio. La mayoría de cámaras profesionales de 65 y 35 mm utilizan contragarfios dobles para asegurar un registro perfecto para su película de gran tamaño. La vieja

Mitchell y la actual Panavision Panaflex utilizan un diseño que también utilizan muchas otras cámaras: un doble garfio arrastra cada fotograma a su posición y se desengrana, tras lo cual dos contragarfios engranan las dos perforaciones que se encuentran justo debajo del fotograma, uno en el lado contiguo a la banda de sonido, engranando totalmente la perforación, y el otro en el otro lado, encajando perfectamente sólo en dirección vertical, para permitir la contracción y la expansión horizontal de la película sin alabeos. Este sistema de doble contragarfio es el mismo que se usa en las positivadoras ópticas para conseguir firmeza en las placas de truca. En varias cámaras, especialmente para efectos especiales, se usa el mecanismo Bell and Howell, en el que el propio fotograma se empuja hacia similares contragarfios que están unidos a la placa de abertura y que engranan las perforaciones situadas sobre el fotograma. En la mayor parte de proyectores, el mecanismo intermitente permite un registro suficiente, ya sea el mecanismo por cruz de Malta de los proyectores profesionales de 70 y 35 mm y de algunos de 16, o el mecanismo de garfios de las máquinas de anchos de película inferiores, pero los proyectores para los planos de retroproyección deben emplear un registro por contragarfios similar a los dos tipos descritos arriba; de lo contrario, las imágenes proyectadas parecerán especialmente inestables contra la acción de primer término. Para evitar ese mismo problema, deben utilizarse también contragarfios en las cámaras de truca y en las positivadoras intermitentes cuando se hacen imágenes compuestas de efectos especiales en las que las imágenes se enmascaran y se combinan. En este tipo de aparatos se prefiere el mecanismo Bell and Howell, que se considera más sencillo y fiable, aunque estos mecanismos pueden sustituirse por el Mitchell para asegurarse de que todas las películas y las máscaras tienen registros similares. (2) En el trabajo de animación, colocación precisa y firme de los dibujos y los calcos de forma que estén perfectamente alineados juntos debajo de la cámara para su filmación. Los dibujos y los calcos están perforados con agujeros de registro que encajan en las barras de las clavijas de registro unidas a carriles y a clavijeros flotantes. Los clavijeros flotantes aseguran los calcos superiores, pero permiten moverlos sobre el material artístico que hay debajo. *Véase* **mesa de animación.**

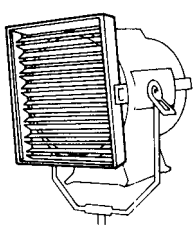
■ **registro de mezclas, parte de mezclas, hojas de mezclas** Tabla de trabajo con columnas para las diversas bandas de sonido, cada una de las cuales contiene instrucciones para la integración de ese sonido en el máster de la banda de sonido definitivo. Esta tabla la rellena el montador o un miembro de su plantilla y señala el lugar de película exacto para la inclusión de cada sonido determinado, al mismo tiempo que da instrucciones sobre fundidos, volumen y calidad de sonido. *Véase* **mezcla.**

■ **registro por contragarfios** Método para situar cada fotograma exactamente en la misma posición ante la ventanilla de una cámara, proyector o copiadora para su exposición mediante unos contragarfios que engranan las perforaciones ajustándose perfectamente a ellas. Este tipo de registro se utiliza en la mayoría de las cámaras profesionales, en proyectores de truca especializados y para la realización de todo tipo de efectos especiales en positivadoras de contacto y ópticas. En la mayoría de las cámaras, un engranaje de arrastre sitúa cada fotograma intermitentemente ante la ventanilla, donde uno o dos contragarfios la mantienen fija. *Véase* **contragarfios de registro** *y* **registro** (1)**.**

■ **regrabar** (1) Transferir el sonido de una grabación a otra, sea de cinta a cinta, de cinta a película magnética o de una banda de sonido magnético a una banda de sonido óptico. (2) Mezclar varias bandas de sonido individuales en una sola banda.

■ **reiluminar** Proceso de mover y ajustar las luces para cada plano en una escena.

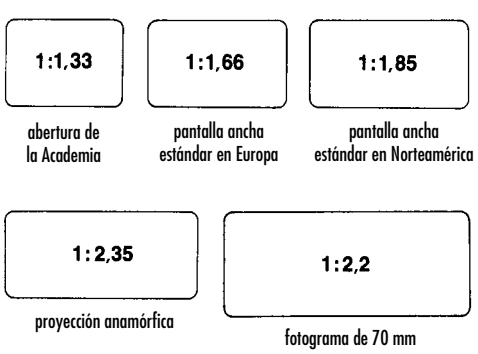
■ **rejilla** Instrumento ajustable, muy parecido a una persiana veneciana, que reduce la intensidad de la iluminación de un foco.



rejilla

■ **relación de aspecto** Relación entre la altura y la anchura de la imagen, tanto en la película como en la pantalla. La relación de aspecto en las películas mudas era de 1:1,33 (o 4:3), que era la proporción que utilizó primero el equipo de Thomas Edison. Se han aducido todo tipo de razones para explicar la permanencia de esta relación de aspecto, desde estéticas (según las cuales era similar a la que se daba en la pintura clásica) hasta prácti-

cas (según las cuales constituía el resultado de situar la lente en un cilindro para obtener rayos de luz de la manera más eficaz). Posteriormente, al añadir una banda de sonido a un lado de la película, la imagen parecía casi cuadrada. Dado que ese formato resultaba menos funcional y atractivo, la Academy of Motion Picture Arts and Sciences volvió en 1932 a la antigua relación de 1:1,33, tapando la parte superior e inferior del fotograma. Esas dimensiones, conocidas como «abertura de la Academia» y «fotograma Movietone» (nombre derivado del sistema de sonido homónimo), se internacionalizaron en la realización y exhibición de películas de cine. La abertura de la Academia fue también la fuente de la relación de aspecto estándar de las pantallas de televisión. El deseo de innovación y la necesidad de dar una respuesta al desafío que representaba la televisión condujeron a la experimentación con la proyección en pantalla ancha y a un cambio en la relación de aspecto en la década de los cincuenta, que dio lugar a una imagen más sensible a la visión del espectador. El CinemaScope hizo su aparición con una relación de aspecto de 1:2,55, modificada posteriormente a 1:2,35 para permitir la introducción de una banda de sonido óptica. El desarrollo de otros sistemas anamórficos conllevó la aparición de diversos formatos de pantalla ancha, que iban de 1:2 a 1:2,7. Algunas salas de proyección utilizaban el desafortunado método de tapar la parte inferior y superior de películas filmadas con la relación de aspecto normal de 1:1,33 para lograr una imagen de pantalla ancha de relación 1:1,86, sacrificando una parte de la imagen. Hoy día, las películas de 70 mm se proyectan con una relación de aspecto de 1:2,2, y las películas de 35 mm no anamórficas tienen una relación de 1:1,85 en los EE.UU. y de 1:1,66 en Europa. *Véase* **objetivo anamórfico** *y* **pantalla ancha.**



■ **relación de compresión** Compresión horizontal de una imagen en película cuando se filma a través de una lente anamórfica. Cuando un objetivo de este tipo produce una imagen con una relación de compresión de 2:1, se introduce en el fotograma de 35 mm una escena el doble de ancha que la misma rodada con un objetivo normal de la misma longitud focal. *Véase* **lente anamórfica.**

■ **relación de montaje** *Véase* **relación de rodaje.**

■ **relación de pies musicales** Lista de pies para un compositor que escribe una partitura musical para una película. La hoja de pies musicales la confecciona el montador de sonido e indica el tiempo de la película (con una precisión de un tercio de segundo) y el momento de la acción para cada interposición musical.

■ **relación de rodaje** Relación del metraje rodado respecto del que finalmente se utiliza en la película. En un largometraje de ficción, entre 5:1 y 10:1 se consideran cifras aceptables, mientras que la relación es generalmente mucho más alta en el caso de los documentales.

■ **relación de *zoom*** Extensión de la longitud focal de un *zoom* desde su máxima capacidad hasta su punto más pequeño. Los objetivos *zoom* que se emplean en el cine van de 3:1 a 20:1, es decir, su mayor longitud focal es de tres a 20 veces superior a la menor. *Véase* **objetivo *zoom*.**

■ **relación facial** Término utilizado para designar la relación lumínica del objeto a filmar cuando el principal centro de atención del objeto es una o varias caras. *Véase* **relación lumínica del sujeto.**

■ **relación lumínica, relación lumínica de contraste** Relación entre luz principal y luz de relleno, con frecuencia determinada calculando el solapamiento de ambas en relación con la propia luz de relleno o, a veces, la relación de ambas luces medidas de forma independiente. La relación lumínica frecuentemente es un factor importante a la hora de utilizar una determinada película virgen, ya que el rango de intensidad lumínica que cada película virgen registra varía. Para una imagen en color normal puede emplearse una relación de 3:1. *Véase* **luz de relleno** *y* **luz principal.**

■ **relación lumínica del sujeto** Relación lumínica, es decir, relación entre la luz principal y la luz de relleno, tal como afecta al sujeto de un plano. *Véase* **relación lumínica.**

■ **relación señal/ruido** Relación de amplitud en decibelios entre una señal transmitida y el ruido del sistema de transmisión sin la señal. *Véase* **rango dinámico.**

■ **relación sujeto/fondo** Relación de la intensidad de iluminación entre el plano del sujeto y el plano del fondo de un decorado.

■ **relato** Básicamente, el término se refiere a cualquier historia que narra alguien, pero también ha tomado el significado de historia en cualquier forma artística, incluso en el teatro y en el cine, en los que, a diferencia de la literatura, normalmente no hay narrador. *Véase* **historia** *y* **trama.**

■ ***relay lens*** Objetivo de una positivadora óptica que proyecta una iluminación uniforme en el plano de la película, proyectando sobre él una imagen de la iluminación de los condensadores. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **relevo** Cambiar de un rollo a otro durante la exhibición de una película. Para las proyecciones en salas de cine, a veces se utilizan dos proyectores con el fin de hacer posible el relevo sin interrupción. Para conseguir esto, aparecen dos series de marcas de relevo (unos pequeños círculos) en la esquina superior derecha de los fotogramas del final del primer rollo, la primera serie para alertar al proyeccionista de que vaya preparando el siguiente proyector y la segunda serie para señalar el comienzo del nuevo rollo. *Véase* **proyector.**

■ **relieve** Prominencia otorgada a ciertas partes de la imagen que las hace sobresalir y da a la imagen una cualidad tridimensional. Esta prominencia es el resultado de la iluminación (especialmente la interacción de luz y sombra), la disposición del color y la composición general de la escena. El efecto tridimensional hace que la imagen plana de la pantalla parezca más natural y también da importancia a ciertos personajes y objetos. *Véase* **profundidad** *y* **modelado**.

■ **rellenado** En el procesado de película, sustituir las soluciones químicas agotadas o descompuestas en la reacción química con la emulsión. Para hacer posible esta sustitución, se desecha una parte de la vieja solución. Durante el procesado, frecuentemente se controla la solución química y se ajusta para garantizar una imagen de alta calidad. *Véase* **procesado**.

■ ***remake*** Nueva versión de una película realizada con anterioridad. Estos filmes surgen 1) para explotar la popularidad de la película original, 2) explotar la popularidad de la obra en la que estaba basada la película original o 3) rendir homenaje a la primera película, actualizándola. *Remakes* como los realizados por Gordon Douglas en 1966 de *La diligencia* (*Stagecoach*, 1933) y por Michael Winner en 1977 de *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, 1946) palidecen en comparación con las películas originales, firmadas, respectivamente, por John Ford y Howard Hawks, y no tienen ninguna justificación dada la calidad de los filmes de origen. Ni siquiera el lujoso *remake* rodado en 1962 por Lewis Milestone y protagonizado por Marlon Brando de *Rebelión a bordo* (*Mutiny in the Bounty*, 1935), película que dirigiera Frank Lloyd, se acerca a la altura del original, aunque una versión posterior, *Motín a bordo* (*The Bounty*, 1984), realizada por Roger Donaldson, resulta hasta cierto punto defendible, en función de la dimensión erótica y psicológica que añade al filme de Lloyd. A veces, la obra en la que se basa el original objeto de *remake* es tan popular que trasciende cualquier versión cinematográfica de la misma, y justifica que surja periódicamente una nueva adaptación fílmica. Ése es el caso de las obras de Shakespeare (recuérdense las diversas versiones de *Romeo y Julieta* o *Hamlet*) y de cierto número de novelas, como de la dickensiana *Historia de dos ciudades* o del *Drácula* de Bram Stoker, objeto de múltiples versiones a pesar de la legendaria interpretación de Bela Lugosi en la adaptación cinematográfica de 1931. *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson, ha inspirado en numerosas ocasiones a los cineastas, y ha servido como base de películas tan notables como las versiones de 1931 y 1941, dirigidas, respectivamente, por Rouben Mamoulian y Victor Fleming, separadas tan sólo por diez años de diferencia. Recientemente se han realizado inteligentes *remakes* a modo de homenaje, que reconocen los aspectos atractivos del original y los desarrollan en un contexto moderno y en el marco de las costumbres modernas. Los clásicos del cine de terror han dado lugar a *remakes* que han incorporado tanto la tecnología como la sensibilidad modernas (especialmente en lo relativo a la violencia y el sexo). Dos *remakes* sobresalientes que adaptan clásicos del cine de terror son la versión realizada en 1978 por Philip Kaufman de *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of Body Snatchers*, 1956), de Don Siegel, y la versión dirigida en 1981 por Paul Schrader de la película de Val Lewton (productor) y Jacques Tourneur (director) *La mujer pantera* (*Cat People*, 1942). Las versiones realizadas en los últimos años de las viejas comedias románticas no han conseguido capturar el encanto de las películas en las que están basadas.

■ **remate** Frase que concluye un chiste o una rutina cómica, la cual, culminando lo que la ha precedido, tiene un impacto emocional sobre el público. Gracia.

■ ***rem-jet backing*** Respaldo antihalo en el soporte de la película creado por la dispersión de carbón negro. Este respaldo absorbe la luz e impide que rebote a través de la emulsión, provocando halo, es decir, un efecto de difusión alrededor de las áreas luminosas de la imagen.

■ **renderizado de imagen** Proceso de crear las imágenes a partir de todos los datos en la animación por ordenador. Entre los algoritmos de renderizado disponibles, el Phong goza de popularidad, aunque el Raytracing, pese a ser más lento, crea imágenes tridimensionales más realistas al ser especialmente eficaz con superficies reflectantes y transparentes. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **RenderMan** Programa informático producido por Pixar para renderizar modelos con superficies extremadamente ricas y complejas. El programa también crea movimiento difuminado, profundidad de campo e imágenes de resolución cinematográfica. Este programa ha sido utilizado para la creación de efectos digitales en gran número de películas y es responsable de los dinosaurios en *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg, y de la 100 por 100 digital *Toy Story (Juguetes)* (*Toy Story*, 1995), de John Lasseter. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **rentabilidad artificial** Cantidad de dinero estipulada que una película debe recaudar antes de que determinada parte del personal o determinados inversores comiencen a cobrar dinero. Esta cantidad contractual puede ser en realidad superior o inferior al verdadero umbral de rentabilidad. *Véase* **umbral de rentabilidad.**

■ **reostato** Control ajustable que altera la potencia y, por lo tanto, la velocidad de los motores de la cámara.

■ **reparto** (1) Actores y actrices de una película. (2) Lista de personajes y de los actores que los interpretan que aparece en pantalla al inicio o al final de una película.

■ **repetición de toma** Filmar un plano o escena de nuevo porque la toma anterior ha sido insatisfactoria.

■ **representante del productor** Persona u organización que actúa como enlace entre un productor y su distribuidor y que ayuda a los cineastas independientes a encontrar un distribuidor.

■ **representante financiero** Individuo que se encarga de la economía personal y de los impuestos de un actor o de una actriz.

■ **Republic Pictures** Compañía cinematográfica fundada en 1935 merced a la fusión de cuatro estudios más pequeños y el ascendiente de Herbert J. Yates como presidente. Republic era especialmente conocida por producir de manera rápida y eficiente un gran número de películas B tan simples como bien hechas. La compañía produjo películas de detectives, musicales y seriales, pero lo más reseñable de su producción son sus numerosos *westerns* protagonizados por John Wayne, Gene Autry y Roy Rogers. La mujer de Yates, Vera Ralston, apareció en muchos de los filmes del estudio. En sus últimos años, Republic produjo algunas películas de mayor calidad, sobre todo *El hombre tranquilo* (*The Quiet Man*, 1952), por la que John Ford ganó un Oscar como mejor director, y *Johnny Guitar* (1953), de Nicholas Ray. La desaparición del sistema de estudios y de las películas de serie B en los años cincuenta condenó fatalmente a la Republic, que cesó de producir películas en 1958. *Véase* **película de serie B.**

■ ***resampling*** *Resampling up* significa aumentar el número de píxeles en una imagen y *resampling down*, disminuir la cantidad. La primera práctica se utiliza para mantener la resolución de una imagen cuando se aumenta su tamaño y la segunda, cuando se reduce su tamaño. El *resampling* también se puede emplear para alterar la apariencia de una imagen sin cambiar su tamaño, aunque no necesariamente consiguiendo una resolución mejor.

■ **rescritura, revisión** Alteración extensa de un guion, que implica una intervención mayor a la realizada en un trabajo de pulido y menor que la que representa la escritura de un nuevo borrador. La revisión puede hacerla el mismo guionista que redactó el borrador original u otra persona. También se habla de cambios o páginas modificadas, especialmente durante la producción.

■ **reseña cinematográfica** Cualquier escrito acerca de una película reciente con los objetivos fundamentales de informar al público general acera del contenido de una película, los intérpretes que intervienen en ella y si vale la pena ver la película en opinión del reseñador. James Agee, que escribió para *Time* y *Nation* en los años cuarenta, fue quizás el primer escritor sobre cine que se ganó una reputación nacional combinando las funciones de reseñador y crítico. Sin embargo, normalmente las reseñas están menos meditadas y son menos analíticas que la

crítica cinematográfica. Reseñas sobre películas aparecen en periódicos, revistas, y, en una forma algo más seria, en publicaciones cinematográficas. Cuando aparecen en periódicos, frecuentemente las acompañan datos específicos sobre el reparto y las figuras más importantes implicadas en su producción. Las reseñas cinematográficas también están presentes en la radio y la televisión. En el caso de EE.UU., la tendencia más importante aparecida dentro del ámbito de la reseña cinematográfica ha sido la aparición del reseñador como una personalidad reconocible en televisión, desde las breves visiones generales de críticos como Leonard Maltin en *Entertainment Tonight* a los 30 minutos de vigoroso debate de reseñadores como Gene Siskel y Roger Ebert, ofrecido por diversas cadenas. A medida que las películas han ido convirtiéndose, cada vez más, en el producto de una mentalidad comercial, la opinión de los reseñadores ha ido teniendo cada vez menor efecto en el éxito de taquilla de una película. *Véase* **crítica cinematográfica.**

■ **reserva** Acuerdo de alquiler de una película con un distribuidor. La persona que hace la reserva trabaja con frecuencia para el distribuidor y supervisa todas las reservas de una película en un área determinada. *Véase* **distribución** *y* **exhibición.**

■ **reserva de saturación** Distribuir una película a un gran número de salas de cine en toda un área geográfica con gran cantidad de publicidad. *Véase* **distribución, estreno masivo** *y* **exhibición.**

■ **reservada/o** (1) Toma que no se revela después del rodaje pero que se conserva para un posible uso en el futuro. (2) Fotogramas estáticos producidos al comienzo y al final del funcionamiento de la cámara que con frecuencia resultan útiles en el montaje. (3) Número de plano en un guion de cine que se reserva para un posible uso futuro durante el rodaje.

■ ***reservoir*** Denominación del área que figura en cabeza de una máquina de procesado continuo de película. En ella, un eje fijo y móvil recoge la suficiente cantidad de película de un rollo para permitir que la película continúe a través de la máquina mientras se une un nuevo rollo a su extremo fijo. *Véase* **procesado.**

■ **resolución, poder de resolución** (1) Capacidad de un objetivo o de una película para obtener imágenes de máximo detalle. El poder de resolución de un objetivo o de una película puede evaluarse filmando una carta de resolución y midiendo el número de líneas que pueden distinguirse en un milímetro. Cuanto mayor sea el grado de detalle, mayor será la resolución. Las emulsiones de grano fino tienen una resolución mayor que la película de grano grueso. El poder de resolución de una imagen está también determinado por el contraste del sujeto, por su cercanía, por la intensidad y el tiempo de exposición, por el grosor de la emulsión (las capas más gruesas esparcen la luz y, por lo tanto, hacen que la resolución disminuya), por las características de la solución de revelado y por la duración del mismo. Como el poder de resolución se mide con ayuda de cartas de alto contraste que no pueden determinar el grado de detalle en las zonas de bajo contraste, y como no siempre resulta acorde con los detalles que se observan a simple vista, la acutancia (la medición efectuada con un microdensitómetro de la nitidez del borde de un objeto que aparece en una fotografía) se considera hoy día un factor indicativo más relevante a la hora de valorar la claridad y nitidez de una imagen. *Véase* **acutancia.** (2) Cantidad de detalle de una imagen de ordenador, determinada a su vez por la cantidad de información almacenada para esa imagen. Dicha resolución no debe confundirse con la resolución del monitor en el que la imagen se muestra: lo que ella determina es la calidad de la imagen resultante en papel, en cinta o en película. La resolución de la imagen viene determinada por el número de líneas por pulgada o «lpi» (*lines per inch*) en el caso de los gráficos vectoriales y por el número de píxeles por pulgada en los gráficos de trama. En el campo de la animación y de los gráficos por ordenador el trabajo real se realiza con imágenes de baja resolución, en función del principio de que, cuanto menor es la cantidad de información, mayor es la velocidad de los procesos, pero las imágenes de salida son de alta definición, para alcanzar el máximo grado de detallismo y calidad posibles. *Véase* **animación por ordenador.**

■ ***resolve*** (1) Ajustar la reproducción del sonido de forma que se reproduzca exactamente a la velocidad a la que fue grabado mediante un *resolver* en el sistema que responde a un impulso de sincronía (generalmente 60 por segundo) grabado en una pista piloto en la misma cinta. (2) Regrabar el sonido de una cinta magnética en una banda de sonido magnética u óptica de película de forma que el sonido esté ahora en sincronía con la imagen. Un impulso de sincronía (o señal de sincronía) grabado en la cinta inicial con el sonido a la velocidad de la cámara controla la velocidad de la grabadora de película mediante un *resolver*. *Véase* **impulso de sincronía.**

■ **respaldo** Revestimiento de la parte posterior de una película virgen. Generalmente se trata de un revestimiento antihalo.

■ **respaldo antihalo** Revestimiento opaco situado entre la emulsión y la base de ciertas películas vírgenes (por ejemplo, películas reversibles) para absorber la luz y evitar el reflejo sobre la emulsión, lo que produciría un halo.

■ **respaldo financiero** Aportación de los fondos económicos y el grupo que aporta esos fondos para la realización de la película. Durante muchos años, los principales estudios, que controlaban la producción, la distribución y la exhibición, financiaban sus propias películas. Después de que la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo de 1948 separara la exhibición de la producción y la distribución, y las estrellas, directores y productores comenzaran a trabajar de forma cada vez más independiente, las compañías cinematográficas, que, a su vez, pasaron a formar parte de grandes conglomerados, adoptaron la función de financiar y distribuir películas realizadas por «paquetes» independientes de talentos del cine. Estas compañías todavía son una fuente fundamental de financiación cinematográfica. Los bancos o los inversores individuales también siguen siendo una fuente muy importante de financiación. Mientras que nuevas compañías de producción y distribución aparecen y desaparecen, se forman grupos independientes para respaldar financieramente películas y, a veces, un negocio individual financia una película. Ocasionalmente, dos o más organizaciones cinematográficas se unen. Algunos gobiernos extranjeros, que frecuentemente subvencionan su propia industria cinematográfica nacional, a veces contribuyen a subvencionar una película norteamericana importante que se realiza en ese país. En los EE.UU., determinados organismos gubernamentales, como el National Endowment for the Arts (NEA), instituciones cinematográficas como el American Film Institute y diversas organizaciones culturales dan ayudas a realizadores independientes al margen de la Industria de Hollywood, aunque estas fuentes, especialmente las gubernamentales, están disminuyendo rápidamente su apoyo.

■ **responsable de compras de producción** Persona que compra elementos de atrezo para la película, así como materiales para construir decorados y hacer el vestuario.

■ **responsable de localizaciones** Persona que en ocasiones actúa como explorador de localizaciones, ocupándose de encontrar escenarios concretos para una película, pero que también se encarga de contratar su uso y de acordar los detalles de su ocupación.

■ **responsable de producción** Ejecutivo de mayor rango en un estudio, responsable de seleccionar las películas que han de financiarse y ser distribuidas por su compañía. Este individuo generalmente necesita la aprobación de otros ejecutivos de su organización para estas decisiones.

■ **respuesta de frecuencia** Espectro de frecuencias que un sistema de sonido es capaz de grabar o reproducir. Puede mostrarse el espectro de dichas frecuencias en un gráfico de respuesta de frecuencias.

■ **respuesta de la onda sinusoidal** *Véase* **función de transferencia de modulación.**

■ **respuesta espectral** Capacidad que tiene una emulsión de película cinematográfica para registrar las diversas longitudes de onda (es decir, colores) de la luz.

■ **restauración digital** Restaurar digitalmente una película antigua y deteriorada. Primero todos los fotogramas de la película se escanean y se convierten en un código digital y, después, cada uno de ellos se visualiza en un monitor. Se reparan las ralladuras y otros daños, así como imperfecciones que normalmente no se habían detectado en proyecciones previas, como, por ejemplo, polvo, dispersiones o bordeados. Las unidades de dibujo por ordenador utilizan programas para realzar, retocar y corregir las imágenes digitales que finalmente se registran en película intermedia en color de alta resolución mediante una grabadora para película. El Cinesite de Kodak utilizó este método con el nuevo sistema cinematográfico digital Cineon para restaurar *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). *Véase* **escáner para película, grabadora para película** *y* **sistema cinematográfico digital Cineon.**

■ **restaurar** Aplicar una capa transparente sobre una película para protegerla de rayas o abrasiones.

■ **restos** Metraje sobrante de película expuesta, bien de la cámara o bien del plano montado.

■ ***restrainer*** Compuesto químico, generalmente bromuro de potasio, utilizado en la solución de revelado para retardar el velo haciendo más lento el proceso de revelado. *Véase* **nivel de niebla** *y* **procesado.**

■ **resumen** Sinopsis o sumario escalonado de una trama, normalmente de menos de 500 palabras, que ofrece una breve descripción de la historia y de los personajes y se considera una posible fuente para una futura película. Si se acepta el resu-

men y se adquiere una opción sobre el mismo, le seguirá un «tratamiento» o, incluso, un guion. *Véase* **guion, guionista** *y* **tratamiento.**

■ **retardar el movimiento** Hacer funcionar una cámara a una velocidad mayor que la de 24 fotogramas por segundo, lo que resulta en una cámara rápida cuando la película positivada se proyecta a velocidad normal. El término en inglés, *overcranking*, viene de los primeros tiempos del cine, cuando la cámara se hacía funcionar manualmente mediante una manivela *(crank)*. Hacer funcionar una cámara a una velocidad inferior a la normal es acelerar el movimiento *(undercrank)*.

■ **retén de luz** *Véase* **trampa de luz** (1)**.**

■ **retícula, líneas de retícula** Red de finas líneas que se ven a través de un visor que perfilan o designan ciertas áreas del sujeto percibido. En un visor de cámara estas líneas normalmente indican el ángulo de visión, el encuadre que va a ser registrado por la cámara y el centro del encuadre. Los visores modernos también designan el «área de seguridad», es decir, el área para filmar la acción principal de manera que quepa dentro del encuadre televisivo. En una mesa de animación, se mueve una retícula sobre cristal delante del objetivo después de haber apartado la cámara a un lado para mostrar la parte de los calcos que formará el área del fotograma. *Véase* **visor.**

■ **reticulado** Formación de una red de arrugas y depresiones en la superficie de una emulsión de película. Estos daños generalmente se deben a un excesivo cambio de temperatura en las soluciones de procesado.

■ **retoque de imágenes** Procedimiento que mejora una imagen digital definiendo con más precisión los contornos de los objetos, aumentando la resolución de la imagen, mejorando el color, aumentando el tono y el contraste y eliminando rayas e imperfecciones. El proceso se utiliza especialmente para retocar imágenes introducidas en el ordenador mediante escaneado. *Véase* **editor de imagen.**

■ **retorcimiento** Distorsión de la película provocada por el bobinado holgado de copias nuevas con la cara de la emulsión hacia dentro.

■ **retorcimiento** Imagen rotatoria, como la de un periódico que gira en espiral y que de repente se detiene para que el público lea uno de sus titulares, creada por medio de un accesorio giratorio en una positivadora óptica. También conocido como movimiento rotatorio.

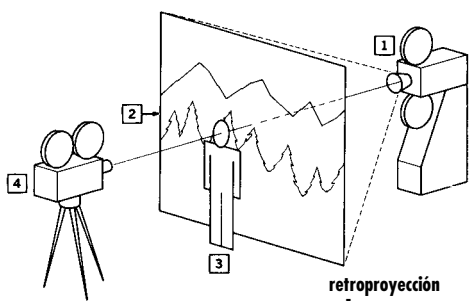
■ **retorno** Regreso de un intérprete a la fama y a la fortuna tras un lapso de inactividad o un periodo sin éxito.

■ **retroceso** Movimiento de cámara, ejecutado por orden del director, por el que se aparta del sujeto que está filmando, para ampliar el contexto de la escena.

■ **retroceso de *dolly*** Plano de retroceso creado moviendo la *dolly* que sostiene la cámara respecto al sujeto que se está filmando para ampliar el contexto de la escena.

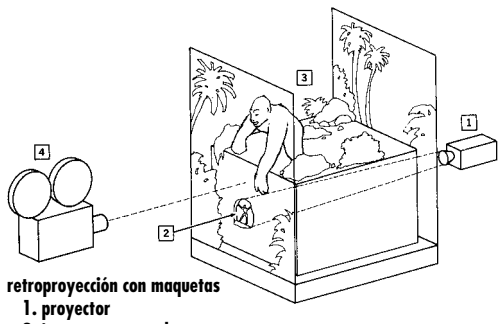
■ **retroproyección, proyección trasera** Proyección de una imagen fija o en movimiento en la parte posterior de una pantalla traslúcida frente a la cual se filma la acción real, de manera que tanto el fondo proyectado en la pantalla como la acción que se desarrolla en primer plano se combinan en una sola imagen en la película expuesta (al plano filmado por la cámara se le llama plano de truca). La retroproyección era ya un método conocido en fotografía cuando Norman O. Dawn la aplicó por primera vez a la cinematografía a comienzos de los años diez, en una película del Oeste titulada *The Drifter* (*El vagabundo*, 1913). No obstante, el procedimiento no fue muy utilizado hasta que la llegada del sonido hizo necesario el rodaje en estudio. La retroproyección permitía que una escena filmada en exteriores se proyectara como fondo de la acción real filmada en el estudio. También permitía, en el ámbito de la animación de modelos, filmados originalmente mediante el procedimiento fotográfico de *stop-motion*, que ésta se proyectara y se agrandara en una pantalla situada detrás de los intérpretes. Quizás el uso más común de esta técnica fuera su utilización para la filmación de planos de personajes en el interior de automóviles, con la película originalmente rodada en localizaciones en un vehículo en marcha proyectada en la pantalla que estaba detrás de los intérpretes. Asimismo, en la retroproyección puede utilizarse como fondo fijo una sola diapositiva transparente y, como fondo móvil, una serie de imágenes tomadas de una película: en ambos casos, se habla de placas de fondo, aunque a la primera y a la imagen real que de ella se ve en pantalla se la llama también *stereo*. Si se proyecta un fondo móvil, el proyector debe funcionar en sincronía con la cámara mediante motores intersincronizados, para que los fotogramas de ambas máquinas se registren perfectamente juntos y para que ambos obturadores bloqueen y dejen pasar la luz simultáneamente. Un problema planteado por este procedimiento ha sido la débil o desigual distribución de la luz, causante

de la aparición de áreas excesivamente luminosas en la imagen y de pérdidas de brillo. Para evitar este inconveniente, solían emplearse tres proyectores separados que funcionaban sincrónicamente, bien para superponer una misma imagen procedente de tres placas distintas o para proyectar tres áreas distintas de la imagen. Aunque la retroproyección todavía se emplea en la actualidad, utilizando sólo un proyector gracias a que hoy día se dispone de película virgen más rápida para la cámara y de un mejor sistema de proyección, los procedimientos de proyección frontal, de pantalla azul y de composición digital a menudo logran equilibrar mejor los colores y alcanzan una calidad visual superior en la combinación de los distintos elementos de la imagen. *Véase* **composición digital, procedimiento de pantalla azul** *y* **proyección frontal**. (2) Proyección de imágenes en movimiento o de diapositivas en la parte trasera de una pantalla traslúcida frente a la que se sienta el público. Este procedimiento, empleado en ocasiones en pequeños auditorios para películas educativas o promocionales, permite mostrar imágenes mientras el habitáculo permanece iluminado.



retroproyección
1. proyector
2. pantalla traslúcida
3. actor
4. cámara

■ **retroproyección con maquetas** Tipo de proyección trasera en la que se proyecta acción real fotograma a fotograma sobre una pequeña pantalla en un decorado en miniatura a escala. Los modelos en miniatura que representan figuras en el decorado se ajustan para que se coordinen con los intérpretes humanos proyectados en cada fotograma y ambos se ruedan juntos mediante filmación fotograma a fotograma; el resultado es una imagen de figuras reales y animadas habitando en el mismo mundo. La proyección de miniaturas se utilizó por primera vez en *King Kong* (1933), dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack; en una escena de la película, se proyecta tanto al héroe como a la heroína por separado sobre un decorado en miniatura en el que un Kong en miniatura lucha contra un reptil en miniatura. En la pantalla, los diminutos humanos parecen empequeñecidos y amenazados por estos monstruos enzarzados en su lucha. *Véase* **retroproyección.**



retroproyección con maquetas
1. proyector
2. imagen proyectada
3. modelo y decorado en miniatura
4. cámara

■ **retrospectiva** Exhibición especial de una serie de películas que pertenecen a un solo director o intérprete que recapitula su carrera.

■ **revelado** Proceso que vuelve visible la imagen latente de la película expuesta. En su uso común, el término abarca todo el procesado de la película, incluyendo el revelado, el fijado, el lavado y el secado. En el proceso de revelado en sí, los cristales de haluro de plata de la emulsión, que han sido expuestos a la luz, son convertidos por ciertos elementos químicos en partículas de plata que forman la imagen negativa. En el revelado de película de color, la solución química convierte los cristales de haluro de plata en partículas de plata, reaccionando también a los copuladores de color de la propia emulsión para crear los tintes de color. Tras el revelado, el halo de plata se introduce en una solución de blanqueo y se elimina mediante un lavado, dejando la imagen en color. En la película de color tricapa, cada una de las tres capas de emulsión es sensible a un color primario, y cada una contiene un copulador que reacciona a elementos químicos para revelar un tinte complementario del color primero (amarillo para la capa sensible al azul, magenta para la capa sensible al verde y cian para la capa sensible al rojo). *Véase* **procesado.**

■ **revelado forzado, procesado forzado** Revelado adicional para una película que ha sido subexpuesta debido a una iluminación insuficiente, el cual se realiza para aumentar la densidad y conseguir una mejor imagen. Puede aumentarse bien el tiempo o bien la temperatura de revelado. A veces la película se subexpone y se sobrerrevela intencionadamente para aumentar el contraste, un proceso llamado forzado o *uprating*. *Véase* **forzar el revelado.**

■ **revelador** Solución química que reacciona con los cristales de haluro de plata de la emulsión expuesta para volver visible la imagen latente de la película. En el revelado de color, el revelador oxidado reacciona luego con los copuladores para formar la imagen en color. *Véase* **procesado.**

■ **revelar** Alejar la cámara del sujeto, descubriendo un campo de acción más amplio y transmitiendo más información al público.

■ **reverberación** Persistencia de un sonido después de que la emisión del mismo haya cesado, debido a la continua reflexión del sonido por las superficies de un área cerrada. El tiempo de reverberación es el tiempo necesario para que el nivel de las reverberaciones disminuya 60 decibelios por debajo del valor inicial del sonido.

■ **revestimiento** Proceso de aplicar la emulsión sobre el soporte cinematográfico.

■ **revestimiento antirreflectante** Capa o capas de material transparente colocado sobre la lente de la cámara para reducir la pérdida de luz debida al reflejo sobre la superficie.

■ **revestimiento completo** *Véase* **película magnética.**

■ **revisor de película** Persona de un laboratorio que examina la película en busca de posibles daños.

■ **revista de cine** Revista que trata sobre el cine. De orientación menos profesional y más popular que una publicación cinematográfica, estas revistas centran su atención en películas comerciales recientes y en actores y actrices populares. Este tipo de prensa también resulta más accesible en quioscos y tiendas de revistas que las publicaciones cinematográficas, debido a que se escriben para el gran público. En los EE.UU., un buen ejemplo de este tipo de revista es *Premier*, que comenzó a publicarse en 1987.

■ **revista para fans** Revista que atendía los gustos y deseos de un público muy interesado especialmente en las estrellas de las películas de la industria cinematográfica, en sus vidas privadas, sus escándalos y las fantasías que los estudios y sus mismas publicistas creaban en torno a ellas. Las mismas revistas para fans eran prolongaciones de las fantasías que el público veía en la pantalla y permitían a los espectadores proyectarse a ellos mismos sobre ideas novelescas de las vidas de las estrellas. Algunas de las revistas para fans más populares de mayor duración fueron *Photoplay* y *Modern Screen*. Hoy día, revistas como *Premier* parecen desempeñar una función en cierto modo similar, aunque las estrellas de Hollywood ya no sostienen las fantasías del público norteamericano de la forma que lo hacían en los días del sistema de los estudios.

■ ***ride focus*** En inglés, manejar el control de enfoque de un objetivo mientras la cámara se mueve para mantener al sujeto enfocado (es decir, para mantener el «foco continuo»).

■ ***ride gain, ride the pot, ride the needle*** Controlar la amplitud de la señal de audio durante la grabación o la reproducción.

■ ***rifle spot*** Foco de haz concentrado largo y estrecho que proyecta un haz de luz fijo. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

■ ***riggers, rigging crew*** Tramoyistas que levantan los andamios que servirán de soporte a los decorados, las luces, los diversos aparatos y los trabajadores.

■ **ritmo** Sentido general del movimiento de una película, en el que se repite un patrón compuesto por ciertos elementos. Mientras que la cadencia de una película se refiere al *tempo* o a la velocidad de la misma, el ritmo se refiere a algo más pronunciado que otorga a la obra movimiento y coherencia, imponiendo un orden artístico al movimiento en el interior de la imagen y a la sucesión de las imágenes. El ritmo interno en el interior del plano se consigue mediante la repetición de un patrón de elementos visuales que pasan ante la cámara o que la cámara descubre a medida que se mueve, o mediante la repetición de los movimientos de cámara. Directores alemanes de cine mudo como F. W. Murnau y E. A. Dupont explotaron la movilidad de la cámara en sus respectivas *El último* (*Der Letzte Mann*, 1924) y *Varieté* (1925), ambas con Karl Freund como director de fotografía, y crearon ritmos internos en el interior de largos planos individuales para sugerir puntos de vista subjetivos, mediante la repetición de movimientos de cámara y de la aparición en escena de los mismos objetos. Para dotar de ritmo interno a una secuencia también resulta útil la técnica del «*montage* rítmico», definida por el teórico y cineasta ruso Sergei Eisenstein en «Métodos de montaje» como el contrapunto rítmico de los planos individuales con la secuencia de planos en la que aparecen. Eisenstein cita la secuencia en las escaleras de Odessa de *El acorazado Potemkin* (*Bronenossez Potjomkin*, 1925) como ejemplo de *montage* rítmico, y explica

cómo el redoble repetido de los pies de los soldados descendiendo por los peldaños «no está sincronizado con la pulsación de los cortes» y da paso al ritmo acelerado del cochecito de niño que cae rodando escaleras abajo. La técnica del *montage* de Eisenstein suele crear complejos patrones rítmicos a medida que la secuencia evoluciona de un plano a otro, oponiendo la repetición o la variación en la duración de los planos a la repetición o la variación de los elementos visuales que aparecen en ellos y a la del resto de los planos que componen la secuencia.

Una técnica de montaje habilidosa sabe cómo crear ritmos, aunque sean menos complejos que los de las películas de Eisenstein. Un diseño formal de primeros planos intercalados con planos más generales no sólo nos da a conocer las reacciones de un personaje a su entorno, sino que también crea en nuestro interior una expectación que sostiene nuestro interés. Planos breves de una acción secundaria intercalados con planos más largos de la acción principal no sólo crean un paralelismo o contrapunto entre ambos acontecimientos, sino que también generan en nosotros un ritmo de anticipación y suspense. Si la duración de los planos se altera repentinamente y el ritmo se rompe o se modifica, se crea un énfasis dramático o, incluso, un sentimiento de confusión. A veces llegamos a notar la existencia de ritmos característicos en las obras de los grandes artistas, como la repetición y las sutiles variaciones en la reaparición de imágenes visuales, de símbolos y de colores en las películas de Federico Fellini y Nicolas Roeg, el gusto por las tomas largas y los primeros planos en los dramáticos y meditativos largometrajes de Bergman y Antonioni o la predominancia de los cortes rápidos y de los ángulos alternos en los filmes de Richard Lester, Mike Nichols y Bob Fosse, que generan un ritmo vertiginoso y sincopado. *Véase* **cadencia.**

■ **ritmo externo** Término que a veces se emplea en la disertación crítica para describir la sensación de movimiento de una obra, su fluir y su desarrollo lineal de un plano a otro, de una escena a otra y de una secuencia a otra. Este tipo de sentido del ritmo dependerá de la duración predominante de los planos, las escenas y las secuencias individuales y del estilo de montaje predominante, ya sea invisible, dinámico o elíptico. También son importantes el movimiento de cámara (si los planos se extienden mediante una cámara móvil y si hay muchas panorámicas o *travellings*) y el ritmo general de la interpretación. Ciertos cineastas crean ritmos muy marcados en sus obras, por ejemplo, los ritmos lentos, angustiosos y en ocasiones paralizantes de Antonioni, o los ritmos rápidos, elípticos y vertiginosos de Godard. *Véase* **ritmo** *y* **ritmo interno.**

■ **ritmo interno** Fluir o movimiento de una escena o secuencia determinada en una película, creado por factores tales como la longitud de los planos, la frecuencia de los cortes entre ellos, los ángulos de cámara, la composición de los planos individuales, la interacción entre las composiciones dentro de una serie de planos y el movimiento de la acción dentro de un plano concreto y de una serie de planos. A este ritmo también contribuye el *tempo* del diálogo, la música y el sonido de fondo. Para crear un ritmo discernible, debe haber un patrón establecido que interactúe con elementos opuestos o variables. Cada escena tiene su propio ritmo particular, y el efecto acumulativo de estas escenas crea un ritmo dentro de una secuencia. El ritmo de la secuencia queda a su vez reforzado por la longitud de las diversas escenas, por las transiciones de una a otra y por la disposición de estas escenas. El público siempre es consciente de estos ritmos, sintiendo el movimiento frenético, la progresión majestuosa o la lenta languidez que caracteriza a la acción y a las personas. Cuando el ritmo interior no está controlado correctamente, uno puede sentir confusión o simplemente aburrimiento. Buenos ejemplos de ritmos internos controlados y eficaces aparecen en varios *westerns* clásicos, como en la secuencia final del tiroteo de *Pasión de los fuertes* (*My Darling Clementine*, 1946), de John Ford, o en *Raíces profundas* (*Shane*, 1953), de George Stevens. Al ritmo predominante a lo largo de toda una película generalmente se le denomina ritmo externo. *Véase* **ritmo** *y* **ritmo externo.**

■ ***ritter fan*** Gran ventilador utilizado para crear el efecto de un viento fuerte y voluble o de lluvia y nieve agitada por el viento.

■ **RKO Radio Pictures Corporation** Compañía cinematográfica creada en 1928, cuando la Radio Corporation of America (RCA) se unió a la compañía de producción y distribución de Joseph P. Kennedy, que incluía la cadena de salas de proyección Keith and Orpheum (RKO eran las iniciales de Radio-Keith-Orpheum). RCA estaba ansiosa de entrar en el mundo del cine para que su sistema de sonido óptico, Photophone, hiciera la competencia al sistema Movietone, comercializado por Electrical Research Products Incorporated y empleado por otros grandes estudios. El resultado fue una compañía en la que la producción, la distribución y la

exhibición estaban verticalmente integradas, y que se convirtió de inmediato en uno de los cinco grandes estudios de Hollywood.

Aunque la historia financiera de la RKO raramente fue estable, especialmente en 1933, cuando quedó bajo el control de la administración judicial, la compañía logró realizar un gran número de excelentes películas. Entre ellas, se cuentan nueve filmes de Ginger Rogers y Fred Astaire, incluyendo *La alegre divorciada* (*The gay divorcee*, 1934) y *Sombrero de copa* (*Top Hat*, 1935), ambas dirigidas por Mark Sandrich; un gran número de los primeros largometrajes de Katharine Hepburn, de los que cabe destacar *Doble sacrificio* (*A Bill of Divorcement*, 1932), con John Barrymore y dirigida por George Cukor, y un clásico de la comedia *screwball* como *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, 1938), en la que también actuaba como protagonista Cary Grant y en la que estuvo a las órdenes de Howard Hawks, y otros clásicos de la historia del cine, como *King Kong* (1933), de Cooper y Schoedsack, *El delator* (*The Informer*, 1935), de John Ford, *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, y *Encadenados* (*Notorious*, 1946), de Alfred Hitchcock. RKO produjo asimismo un gran número de largometrajes de serie B, incluyendo los magistrales filmes de terror de Val Lewton de principios de los años cuarenta, y distribuyó películas de Walt Disney, Samuel Goldwyn y David O. Selznick. El declive de la RKO comenzó en 1948, cuando Howard Hugues tomó el control de la compañía y se inició un periodo de mala administración y negligencia. En 1955, vendió la organización a la General Tire and Rubber Company, que, a su vez, vendió los estudios en 1957 a Desi Arnaz y Lucille Ball para la productora de televisión Desilu.

■ ***road show*** En el contexto estadounidense, estreno de una película en salas selectas de grandes ciudades, con entradas a precio más alto del normal y asientos reservados. Este método de exhibición gozó de gran popularidad desde mediados de los años cincuenta hasta finales de los sesenta. Películas ambiciosas y de elevado presupuesto como *El puente sobre el río Kwai* (*Bridge on the River Kwai*, 1957), de David Lean, y *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), de Stanley Kubrick, se estrenaron de este modo. Sin embargo, hoy día se tiende a la distribución masiva para sacar provecho de la publicidad y recuperar tan pronto como sea posible el enorme desembolso que ha significado la producción de la película. *Véase* **distribución.**

■ **robótica** *Véase* **animatrónicos.**

■ ***rock and roll*** Palabra de argot profesional para la mezcla de sonido en la que todas las pistas de sonido, así como la imagen, pueden detenerse y hacerse retroceder a un determinado punto sin pérdida de sincronización. Este proceso se puede realizar numerosas veces y pueden regrabarse porciones de pistas y añadirse nuevas pistas. Los sistemas pueden, así, hacerse avanzar *(roll forward)* y retroceder *(roll back).* También se denomina *roll back* y adelante-atrás. *Véase* **mezcla** (1).

■ **rodaje** Proceso de filmación en película de toda la acción de un filme.

■ **rodaje de *playback*** Filmación de un intérprete que actúa mientras suena un diálogo o una música grabados previamente y reproducidos en un sistema de sonido. Esta práctica permite que el intérprete grabe el sonido de forma relajada antes del rodaje y en condiciones óptimas, pudiendo actuar después ante la cámara sin preocuparse del emplazamiento del micrófono y de la acústica de la localización. El actor o la actriz mueve los labios para el diálogo o finge tocar un instrumento mientras el sistema de sonido y la cámara funcionan de manera sincronizada.

■ **rodaje en localizaciones** Cualquier filmación en lugares naturales, interiores o exteriores, en contraste con un rodaje realizado en un estudio o en los terrenos de un estudio. *Véase* **localización.**

■ **rodaje no sincrónico** Filmar una escena sin grabar simultáneamente sonido sincrónico. Este tipo de filmación puede ser necesaria para escenas al aire libre, localizaciones ruidosas o cuando, simplemente, resulta demasiado difícil lograr una calidad de sonido suficiente. A veces se rueda toda una película de forma no sincrónica, doblando posteriormente el diálogo y añadiendo después a la mezcla otros sonidos, como es el caso, generalmente, de las películas que se hacen en Italia y en otras partes del mundo.

■ **rodar boca abajo** Filmar con la cámara invertida, de forma que, cuando se revelen las imágenes y la copia se pase en su posición correcta en el orden inverso, la acción parecerá avanzar hacia atrás.

■ **rodar** Fotografiar un sujeto con una cámara de cine. Tanto la voz inglesa, *shoot* («disparar»), como el término relacionado *shooting* («disparo» en el lenguaje común, «rodaje» en la terminología cinematográfica) parecen proceder de los experimentos de Étienne-Jules Marey de fotografiar el movimiento «disparando» con una cámara con forma de rifle. El

revólver fotográfico de Marey, utilizado por primera vez en 1882 en Francia, tenía un cañón largo en el que iba alojada la lente y un alojamiento redondo donde había un disco circular de cristal, que daba una vuelta completa en un segundo y, como resultado, 12 exposiciones en forma de anillo.

■ **rodillo** (1) Rótulos, títulos de crédito o explicaciones que aparecen en la parte inferior del fotograma y ascienden paulatinamente hasta desaparecer por la parte superior. (2) Polea que gira libremente en cualquier tipo de máquina cinematográfica para ayudar a la película a moverse en una trayectoria predeterminada.

■ **rodillos** Ruedas dentadas individuales que hay dentro de una sincronizadora que se utiliza para el montaje. Cada rodillo es responsable de pasar una tira de película, que puede contener una imagen o una pista de sonido, de manera sincrónica con otras tiras de película. A veces las sincronizadoras se identifican por su número de ruedas dentadas, y, por consiguiente, por el número de tiras de película que pueden controlar: por ejemplo, una sincronizadora de cuatro rodillos.

■ ***roll-off*** Disminución gradual en la frecuencia del sonido, más que un corte abrupto. En la mezcla de sonido, una ecualización para las pistas puede ser la reducción de las frecuencias graves por debajo de los 150 hercios y de las frecuencias agudas por encima de los 9.000 hercios para reducir el sonido y mejorar la claridad. *Véase* **ecualización**.

■ ***roll sound!*** En el ámbito anglosajón, orden para que comience la grabación del sonido.

■ **rollo** (1) Película cinematográfica enrollada en una bobina o núcleo. (2) Bobina de metal o plástico, con rebordes abiertos, en la que se enrolla película positivada. Los rollos de llave doble tienen dos cavidades cuadradas en cada lado y pueden utilizarse en proyectores y bobinadoras durante el montaje; los rollos de llave única, que se utilizan para las copias de distribución, tienen una cavidad cuadrada en un lado pero una cavidad redonda en el otro para que no puedan colocarse hacia atrás en el proyector. Los proyectores tienen rollos tanto de alimentación como de recogida. (3) Medida para una longitud de película que durará aproximadamente 10 minutos. Esta medida se deriva del rollo de 35 mm, que contiene unos 300 metros (la misma longitud que el chasis de cámara), que duraba aproximadamente 15 minutos en el caso de películas mudas a 16 fotogramas por segundo y posteriormente unos 11 minutos en el caso de películas sonoras a 24 fotogramas por segundo (o 10 minutos cuando se deja espacio para la cola *leader*). (4) Bobina que contiene cinta de grabación, en lugar de un casete o cartucho.

■ **rollo A original** Película original montada en un solo rollo y lista para el tiraje de copias.

■ **rollo de alimentación** Rollo frontal que abastece de película al proyector, la cual lo atraviesa hasta acabar en el rollo receptor. También se le llama rollo de abastecimiento. *Véase* **proyector.**

■ **rollo de laboratorio** Rollo de película ensamblada en el laboratorio a partir de los diversos negativos para simplificar y acelerar su manipulación y los diferentes procedimientos.

■ **rollo de sala** Robusto rollo de metal que pertenece a la sala y que se usa para proyectar películas debido a su durabilidad y a su precisión y a su movimiento fluido.

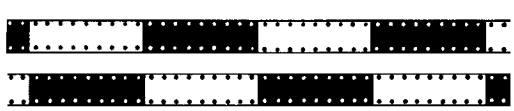
■ **rollo desmontable** Tipo especial de rollo, utilizado generalmente en el montaje, que se puede separar en dos partes de forma que se pueda insertar película en un núcleo o extraerla de él sin necesidad de enrollarla o desenrollarla.

■ **rollo madre** Amplios rollos de película fabricada a partir de los cuales se cortan las diversas anchuras. Los fabricantes proporcionan los números del rollo madre, la partida de emulsión a partir de la cual se ha fabricado y las tiras y longitudes (llamadas «cortes») en las que se divide.

■ **rollo para copia** Película procesada, de imagen o sonido, que está lista para utilizarse en la copiadora con película virgen para hacer un duplicado. *Véase* **película.**

■ **rollo receptor** Rollo de un proyector que recibe la película tras haber pasado a través de la máquina y haber sido proyectada. La película entra en la cámara desde el rollo alimentador.

■ **rollos A y B** Rollos de película empleados en un positivado A y B.



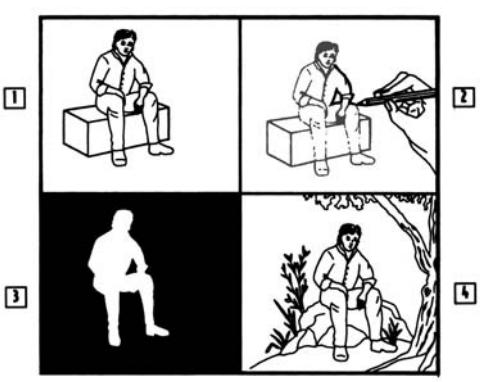
Rollos A y B para positivado en A y B

■ **rollos Kem** Nombre que deriva de los rollos de película de imagen o de banda de sonido utilizados en la consola de montaje horizontal Kem y que actualmente se refiere a este tipo de película, independientemente de dónde se use.

■ **romance** *Véase* **película romántica.**

■ ***rostrum*** Pequeña plataforma para cámara o luces con patas plegables, de varias alturas.

■ **rotoscopio** Accesorio añadido a una cámara de truca que proyecta fotogramas individuales de acción real 1) en una placa de máscara, para dibujar líneas de máscara y hacer máscaras con el fin de combinar, en una positivadora óptica, elementos de diferentes imágenes cinematográficas hasta conseguir una imagen compuesta y 2) en una mesa de animación, para obtener figuras animadas a partir de figuras reales, como se hizo en *El señor de los anillos* (*Lord of the Rings*, 1978), de Ralph Bakshi. El rotoscopio dispone de un prisma o espejo que se coloca detrás de la placa de presión y de un portalámparas que se sujeta a un lado de la cámara. La luz de la lámpara se refleja sobre el prisma o el espejo con una desviación de 90 grados y pasa a través del fotograma de la película. La luz atraviesa entonces una lente que proyecta una imagen aumentada en la placa de máscara o en la mesa de animación. *Véase* **máscara** (5) *y* **mesa de animación**.



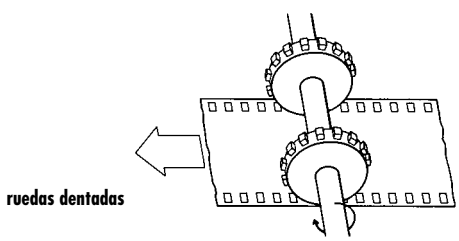
rotoscopio
1. imagen proyectada
2. línea de *matte*
3. *matte*
4. imagen compuesta

■ **rótulos** (1) Serie de palabras que aparecen en pantalla, preceden una escena y anuncian algún contexto, lema o cambio espacial o temporal. (2) Serie de palabras sobreimpresionada en la parte inferior de los fotogramas para traducir el diálogo en lengua extranjera, o para transcribir el diálogo o hacer llegar comentarios a los espectadores con discapacidades auditivas. *Véase* **subtítulos, subtítulos codificados para sordos** *y* **subtítulos para sordos**.

■ ***R-rated*** En el contexto estadounidense, calificación de una película que los menores de diecisiete años sólo pueden ver acompañados por un adulto, debido a su contenido o a su tratamiento de determinados temas. Se trata de una de las diversas calificaciones ideadas por la Motion Picture Association of America (MPAA) en la década de los sesenta para reemplazar al viejo Motion Picture Code. La calificación de «restringida» *(R-rated),* que generalmente sugiere que en el filme hay escenas sexuales de carácter explícito, lenguaje obsceno y violencia, no es tan restrictiva como la de NC-17, que prohíbe que los menores vean la película porque su contenido es para adultos. *Véase* **Motion Picture Production Code** *y* **Movie Rating System.**

■ ***rubber numbers*** Números impresos a lo largo tanto de las copias positivas como de la banda de sonido para hacer posible el emparejado de las mismas durante el montaje.

■ **rueda dentada** Rueda con dientes situados a intervalos regulares que engranan las perforaciones de la película para moverla a través de una cámara, proyector o positivadora.



■ **rueda para filtro** Soporte para un filtro detrás del objetivo de la cámara.

■ **ruido** (1) Sonido no deseado en un sistema de audio; a saber, cualquier siseo, interferencias o lloros que se escuchen cuando se amplifica la señal. *Véase* ***noise floor.*** (2) Cualquier tipo de humo, niebla o agente para oscurecer de ese tipo utilizado para ocultar parte de una escena con el fin de evitar el gasto y la molestia de crear sus detalles.

■ **ruido base** Ruido residual en una banda de sonido que se escucha cuando no hay conversaciones ni sonido en la película. Este ruido generalmente

está causado por la suciedad, por rayas o por partículas de emulsión.

■ **ruido de fondo** Ruidos ambientales y propios del lugar en el que se desarrolla la acción de la película que se escuchan por debajo del diálogo o de los sonidos principales de una escena, añadidos para darle más atmósfera o realismo.

■ **ruido de modulación** Ruido en la reproducción de una cinta de sonido magnética producida por alguna distorsión en el material de la cinta o por la fricción entre la cinta y la cabeza de reproducción.

■ **ruido de superficie** Ruido externo en cualquier sistema de reproducción de sonido, ya sea óptico, magnético o en disco. *Véase* **Dolby.**

■ **ruido periódico** Repetición periódica de cualquier ruido aberrante en un sistema de sonido.

■ ***rumble pot*** Contenedor de agua hirviendo en el que se introduce hielo seco para la creación de niebla.

■ ***run of the picture*** En el contexto anglosajón, acuerdo contractual para que un intérprete esté comprometido con una película para toda la fotografía principal, sin ninguna compensación adicional tras un periodo de tiempo fijo.

■ ***run out*** (1) En el trabajo de animación, hacer que una línea o forma se desarrolle desde un solo punto. (2) En inglés, expresión empleada para referirse al hecho de que se ha agotado la película de la cámara durante la filmación de un plano, lo cual es un error inexcusable. Antes de que comience el rodaje, el ayudante de cámara debe juzgar si hay suficiente película en la cámara para todo el plano. (3) Los aproximadamente 48 fotogramas de película opaca al acabar las imágenes de un rollo justo antes del *leader* de cola.

■ ***run-by*** Plano en el que un vehículo, objeto o personaje pasa rápidamente por delante de la cámara, que permanece fija. *Véase* ***passing shot.***

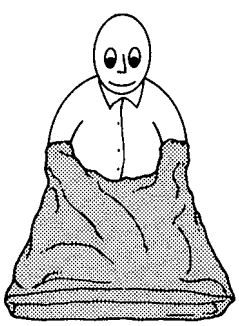
■ ***run-up*** Número de metros o fotogramas que han de pasar por una cámara o proyector antes de que la cámara esté funcionando a velocidad normal.

■ ***runners*** (1) Andamios sobre el decorado de los que penden luces, cortinas o partes del decorado. (2) *Véase* **auxiliar de producción.**

■ ***rushes*** *Véase* **copión.**

S

■ **saco negro** Bolsa sellada a la luz con dos revestimientos, dos cremalleras y mangas o aberturas elásticas en cada extremo, a través de las cuales pueden extenderse las manos para cargar película en el chasis o descargarla de él. El saco negro es útil en localizaciones cuando no se dispone de un cuarto oscuro.



saco negro

■ **SAG** *Véase* **Screen Actors Guild.**

■ **sala** *Véase* **sala de cine.**

■ **sala de cine** Sala fundamentalmente utilizada para la exhibición de películas. El término «cine» se utiliza más en Europa. En los EE.UU., a finales del siglo XIX, al principio las películas se veían mediante máquinas de visionado individuales colocadas en salas o espacios recreativos. Cuando se desarrollaron aparatos para proyectar las imágenes sobre una pantalla, el cine se convirtió en una novedad exhibida en medio de espectáculos en vivo en teatros de variedades. Muy poco después, se exhibían en las partes traseras de los espacios recreativos, en áreas cerradas y oscurecidas. En las zonas rurales, se exhibían películas en tiendas de campaña, en acontecimientos como ferias estatales o, tal vez, en ayuntamientos o edificios similares. A medida que fue creciendo la popularidad de las películas, los espacios recreativos y los almacenes en varias ciudades, se fueron transformando en las primeras salas de cine permanentes. En este sentido, cabe destacar el Electric Theater de Thomas L. Tally en Los Ángeles, un espacio recreativo reconvertido que empezó exhibiendo películas de corto metraje en 1902 por una entrada de 10 centavos. No obstante, el avance más importante fue la difusión de los nickelodeones por todo el país, que eran almacenes, salas recreativas o salones reconvertidos, cuidadosamente decorados y acomodados para el visionado de películas. Un piano acompañaba las imágenes de la pantalla, mientras se exhibía de forma continua una serie de cortometrajes que podían durar desde 20 minutos a 1 hora, todo por una moneda de cinco centavos o *nickel*. La primera sala de este tipo la crearon John P. Harris y Harry Davis en 1905 en un almacén reconvertido en Pittsburgh. Se calcula que en 1910 ya había más de 10.000 nickelodeones en los EE.UU. La siguiente fase fue la construcción partiendo de cero de salas mejor equipadas, más grandes y más cómodas para la exhibición de películas.

El primer «palacio» del cine, el Strand de Nueva York, se abrió en 1941, y podía albergar a un público de casi 3.000 personas. En este momento,

el público permanecía sentado durante mucho más tiempo para ver «largometrajes». Estas salas más grandes y más cómodas se construyeron para un público emergente no sólo en las grandes ciudades, sino en comunidades de todo el país. Este progreso alcanzó su punto máximo en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial con la apertura del Roxy Theater en Nueva York en 1927, la «catedral del cine», que podía albergar a 6.200 espectadores. Por entonces, cada ciudad tenía varias grandes salas de estreno, y también se podían encontrar salas de cine de tamaño considerable en prácticamente cada suburbio y ciudad. Aunque se calcula que el número de salas en los EE.UU. alcanzó en un determinado momento el de casi 30.000, la creación de salas de cine más grandes y el cierre de muchos nickelodeones y pequeñas salas hizo descender ese número a casi 20.000 a comienzos de la década de los veinte. No obstante, esas salas abastecían a un público notablemente más amplio. La llegada del sonido en 1927 no cambió de forma apreciable el diseño de las nuevas salas, aunque la acústica pasó a ser objeto de consideración; los teatros ya existentes fueron sencillamente provistos con el equipamiento necesario y, en ocasiones, se hicieron reformas, con material absorbente del sonido, para amortiguar los ecos.

La Segunda Guerra Mundial detuvo la construcción de nuevas salas, y la aparición de la televisión en los años cincuenta de repente comenzó a hacer que menguara el público que iba al cine. El resultado fue el cierre masivo de salas, muchas de las cuales fueron al principio utilizadas para diversos negocios y, posteriormente, demolidas para dar lugar a nuevas construcciones. Hasta los autocines, que al principio se extendieron después de la guerra para satisfacer las necesidades de una sociedad motorizada, empezaron a cerrar en grandes cantidades. A mediados de los sesenta, el número de salas de cine había descendido en un tercio, hasta menos de 13.000, pero, a mediados de los setenta, el número experimentó cierto aumento, hasta llegar a casi 15.000 y, a mediados de los ochenta, había llegado aproximadamente a 20.000, debido a la creación de salas más pequeñas. Este progreso se vio estimulado por la división de viejas salas de cine en dos o más de menor platea y los nuevos complejos de multicines situados en centros comerciales de los suburbios. Estas multisalas eran baratas de mantener porque tenían una sola taquilla y un solo vestíbulo, y una sola cabina de proyección con aparatos automáticos. Las salas individuales normalmente no albergaban a más de 300 ó 400 personas. Puede que estas salas fueran más íntimas, pero, con relativa frecuencia, se encontraban terriblemente próximas las unas de las otras y eran muy vulnerables a sonidos indeseables procedentes de la película que se estaba exhibiendo en la sala contigua. Irónicamente, el desarrollo de las películas en pantalla ancha se correspondió con el menguante tamaño de la sala de cine. En los últimos años el número de pantallas ha seguido aumentando y, en 1995, era de 26.995 (de este número, las pantallas de autocines habían quedado reducidas a tan sólo 848 de las 3.801 que había en 1976). No obstante, la buena noticia para la exhibición ha sido el aumento de los complejos de salas superiores –los *multiplex* o *megaplex*–, a veces en centros comerciales y a veces como construcciones independientes, con instalaciones para el visionado mucho mejores. Las cadenas Cineplex y Odeon han construido salas en este tipo de complejos con pantallas anchas, sistemas de sonido estereofónico y envolvente y butacas cómodas. *Véase* **autocine** *y* **palacio del cine.**

■ **sala de duplicado sonoro** Sala de un estudio de sonido en la que se hacen los duplicados sonoros; por ejemplo, de cinta magnética a banda o bandas de sonido óptico en película cinematográfica.

■ **sala de montaje** Sala donde se monta la película, y que contiene equipamiento como la consola de montaje horizontal, la mesa de montaje, estanterías de almacenaje y contenedor para recortes. Este lugar puede formar parte de un estudio o puede ser un establecimiento independiente. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ **sala de proyección privada** Pequeña sala donde se proyectan películas a un público reducido por diferentes motivos: se puede utilizar una sala de proyección privada para ver copiones montados durante la producción o puede utilizarla un productor o distribuidor para ofrecer un visionado previo de la película a partes interesadas. Normalmente estas salas están cómodamente amuebladas, y la película se proyecta desde una cabina de proyección en la parte de atrás.

■ **sala especial** Instalación en la que resulta posible exhibir una película de gran formato y crear una experiencia de inmersión cinematográfica. Normalmente se encuentran localizadas en parques temáticos, museos, exposiciones y centros de entretenimiento. Las obras que se proyectan suelen consistir en breves viajes por zonas naturales y lugares lejanos que hacen que los espectadores se sientan totalmente inmersos en un viaje a través del mundo reproducido que parece rodearles. Estos efectos

se consiguen filmando con un ancho de película de 65 mm, proyectándola en una pantalla envolvente o curva y empleando sonido digital. Como ejemplos sobresalientes de la clase de filmes exhibidos en estos lugares cabe citar *Back to the Fuure–The Ride* (*Regreso al futuro-El viaje*), de Douglas Trumbull, proyectado en los parques temáticos de Universal Studios de Hollywood y Florida, filmado con su sistema Showscan, así como cualquiera de las películas Imax 3-D que se pasan en el *cineplex* del Sony Theater Lincoln Center de Nueva York y otras salas similares. *Véase* **espectáculo multimedia, IMAX** *y* **Showscan.**

■ **salas de arte y ensayo** Cualquier sala de cine que proyecta películas americanas independientes o películas procedentes del resto del mundo de carácter serio, cine de vanguardia o clásicos. Se trata de salas generalmente reducidas, con proyecciones pensadas para un público minoritario, selecto y exigente. Estas salas aparecieron en los EE.UU. a principios de los años cincuenta. A comienzos de la década siguiente, el país contaba en total ya con 500. Desde entonces, su número ha descendido enormemente, porque la distinción entre películas estadounidenses y películas procedentes del resto del mundo se ha vuelto menos relevante y porque estas últimas se han enfrentado a un periodo muy difícil en lo referente a la recaudación en taquilla.

■ **salida limpia** Situación que se produce cuando el intérprete o el objeto sale de la escena y deja totalmente de ser visto. También es una orden que se da al intérprete para que salga de esta forma.

■ **salto** (1) Corte entre dos planos que parece abrupto y llama la atención sobre sí mismo debido a algún salto evidente en el tiempo o en el espacio. Un salto no deseado está provocado por un rodaje o un montaje deficientes, pero, a veces, estos saltos se realizan voluntariamente para lograr un efecto determinado, como, por ejemplo, Godard, que la usa frecuentemente con el fin de crear movimiento sincopado e inquietante en *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1959), o, más específicamente, Hitchcock, cuando con su cámara perturba al público saltando repentinamente a los ojos arrancados de una víctima en *Los pájaros* (*The Birds*, 1963). Los saltos pueden provocarse de las siguientes formas: 1) eliminando en el montaje la parte central de una acción continua para que parezca que el personaje salta de un sitio a otro; 2) cambiando repentinamente de una acción a otra; 3) cortando de un tiempo a otro o de un lugar a otro con el mismo ángulo y el mismo objetivo de cámara; 4) alternando planos entre los participantes de una conversación con muy pocos cambios en el ángulo de la cámara; 5) cambiando de repente el ángulo de la cámara o la posición del intérprete en dos planos consecutivos del mismo personaje; 6) cortando de un plano general o medio a un primer plano del mismo personaje o acción; 7) cortando de un plano a otro en la misma escena con una nueva figura apareciendo de repente en el segundo plano. Si no se desea hacer un salto para crear un efecto abrupto, de discontinuidad, o de intensificación del drama, deben hacerse esfuerzos para solapar en el rodaje y para encajar en el montaje dos planos consecutivos de la misma acción o para encontrar algún recurso de transición entre dos acciones distintas. *Véase* **corte de continuidad.**

(2) Movimiento vertical no deseado que aparece en una imagen proyectada en pantalla, provocado por falta de firmeza en la ventanilla, daños en las perforaciones de la película o errores de funcionamiento en alguna parte del proyector. Cualquier movimiento vertical de la imagen debería ser menor de 0,2 por 100. La voz, en este segundo sentido, a menudo aparece en plural. *Véase* **fluctuación** (1)**, latido, oscilación vertical** *y* **Theater Alignment Program.**

■ **salto de eje** Mover la cámara traspasando una línea imaginaria entre dos o más intérpretes, invirtiendo la posición de la cámara. Si los planos filmados desde ambas posiciones se montan uno a continuación del otro, el público puede desorientarse y quedar confuso. *Véase* **línea de interés.**

■ ***same percentage as film rental earned* (SPFRE)** En los EE.UU., acuerdo contractual entre el exhibidor y el distribuidor, que establece que el primero contribuirá al coste semanal de publicitar una película con el mismo porcentaje que se quede de los ingresos en taquilla obtenidos semanalmente por el filme. *Véase* **distribución** *y* **exhibición.**

■ ***sample print*** (1) Copia estándar final que existe después de haber completado todo el montaje, la mezcla de sonido y las correcciones de la imagen, y que debe aprobarse antes de que se puedan hacer las copias de distribución. (2) Copión de una o más escenas que da una indicación de la calidad de la imagen sin ninguna corrección en cuanto a la iluminación o el color.

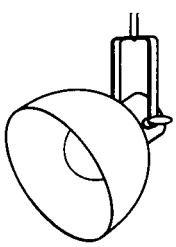
■ **sándwich de calcos** Capas de dos o más calcos en la animación con calcos. *Véase* **animación con calcos.**

■ **sangrado** Dispersión de la luz, del color o de la línea alrededor de los bordes de una máscara, de un texto o de algún componente de la imagen en un plano de efectos especiales, producida por una serie de razones, como el desajuste de la cámara o el registro incorrecto de la película.

■ **saturación** Nivel de pureza de un color; grado en el que éste está libre de dilución por la luz blanca y, por consiguiente, del gris. Los colores muy saturados se acercan al 100 por 100 de pureza, y los colores con pérdida de saturación parecen descoloridos. Cuando las películas en color se convirtieron en la norma en los años cincuenta, los colores parecían muy saturados, casi como los de los cómics (fijémonos, por ejemplo, en las películas de terror de Roger Corman y de la Hammer Film Productions).

■ ***scoop*** Proyector *flood*, parecido en su aspecto a un platillo, que emite una luz amplia y difusa mediante un gran reflector y una sola bombilla descubierta de 500 ó 1.000 vatios. Este foco se utiliza para iluminar fondos. *Véase* **iluminación.**

scoop



■ ***scope*** Abreviatura en la cual se engloban todos los procedimientos anamórficos de pantalla ancha, como el CinemaScope, el Superscope (que fue el primero de todos estos métodos) y el Panascope. En el CinemaScope, un objetivo anamórfico comprime primero en película normal de 35 mm el ancho de la imagen filmada y, cuando la imagen revelada se proyecta a través de una lente anamórfica, se descomprime y adquiere una relación de aspecto de 1:2,35, aproximadamente.

■ **Screen Actors Guild (SAG)** Sindicato de intérpretes y especialistas de la industria del cine, que cuenta con oficinas tanto en Nueva York como en Los Ángeles. La organización negocia los salarios y condiciones de trabajo de estos profesionales que aparecen en pantalla.

■ **Screen Extras Guild (SEG)** Sindicato estadounidense que representa a los extras cinematográficos y negocia sus salarios y condiciones laborales.

■ ***Screen*** Publicación cinematográfica británica que resultó de la fusión de *Screen* y *Screen Education*. De orientación teórica y erudita, la revista se centra en un tema por número, enfocado desde un punto de vista político o polémico.

■ ***script*** (1) *Véase* **secretario de rodaje.** (2) *Véase* **guión técnico.**

■ ***screwball comedy*** *Véase* **comedia *screwball*, comedia alocada.**

■ **secado al calor** Secar la película durante el procesado mediante chorros de aire caliente, los cuales se expulsan directamente sobre la emulsión de la película en movimiento.

■ **secado** Eliminación de la humedad de la película al final del procesado, primero mediante un paño y después mediante la circulación de aire seco y caliente en torno a la película en una secadora o cabina de secado. *Véase* **procesado.**

■ **secadora** Cabina de secado en la que una corriente de aire cálido y seco elimina de la película la humedad que ha adquirido durante el procesado. *Véase* **procesado.**

■ **SECAM** Iniciales que corresponden a *sequential coleur avec memoire* («color secuencial con memoria») y se refieren a un formato de vídeo desarrollado en Francia y Rusia que emplea 625 líneas por cuadro y 25 cuadros por segundo. En este sistema, la diferenciación de color se transmite de forma secuencial en líneas alternas. *Véase* **HDTV, NTSC** *y* **PAL.**

■ **secretario de rodaje, secretario de dirección** Individuo de sexo masculino o femenino responsable del mantenimiento de la continuidad entre un plano y otro, merced a la redacción de un informe en el que especifica todos y cada uno de los detalles de cada toma, como el principio y el final de la misma, su duración, los objetos que aparecen en ella, el emplazamiento y el movimiento de la cámara, el diálogo, la posición y el movimiento de los actores en la escena. El parte (u «hoja de continuidad») llevado por esta persona ayuda a mantener el *raccord* tanto en el rodaje, entre una toma y el siguiente plano de una escena (que posiblemente se filmará otro día), como en el proceso de montaje, a la hora de ensamblar el filme. Tradicionalmente, este trabajo ha sido desempeñado por una mujer (*script gril*).

■ **secuela** Película en la que reaparece uno o varios personajes de un filme anterior, como sucede en *French Connection II* (1975), dirigida por

John Frankheimer, continuación del filme de William Friedkin *Contra el imperio de la droga* (*The French Connection*, 1971).

■ **secuencia** Serie de planos y escenas interrelacionados que forman una unidad de acción dramática coherente. Dichas unidades están frecuentemente unificadas al desarrollarse en una sola localización y en orden cronológico continuo. A menudo se ha comparado a la secuencia con el capítulo de un libro, en tanto que ambos muestran acciones completas e independientes, con su comienzo, su parte central y su final, y ambos concluyen normalmente con algún tipo de clímax dramático. Una secuencia de persecución en un *western* o en una película de aventuras constituye un buen ejemplo de este tipo de estructura dramática, que forma un elemento compacto y unitario en la estructura de la trama de la película. Una serie de planos y escenas entre un actor y una actriz que culmina con los intérpretes haciendo el amor es un ejemplo de dicha unidad dramática en una película romántica. Quizás una de las secuencias más brillantemente montadas de la historia del cine sea la secuencia de las escalinatas de Odessa de *El acorazado Potemkin* (*Bronenossez Potjomkin*, 1925), en la que una serie de escenas y planos entrelazados actúan mutuamente de contrapunto dando lugar a un *montage* de una riqueza visual extraordinaria, que comunica al espectador el horror y el drama de la masacre *(véase* ***montage****)*. Antiguamente, las secuencias solían empezar y finalizar con un fundido o un encadenado que las puntuaba como unidad completa, pero lo normal hoy día es utilizar un simple corte para lograr una integración más sutil de la acción en el filme.

En la medida en que se consiga el efecto de unidad dramática dentro de una de ellas, las secuencias no tienen por qué desarrollarse en una sola localización, y su cronología puede resultar ambigua. Por ejemplo, el montaje paralelo entre escenas simultáneas que se desarrollan en dos localizaciones distintas puede crear el efecto de una sola acción a medida que el héroe se precipita para salvar a la heroína, como sucede en la parte final de muchos melodramas del cine mudo. A veces, una serie de escenas filmadas en diferentes localizaciones pueden formar una sola secuencia cuando son breves y son objeto de un montaje compacto, como en el caso del bautismo y de los asesinatos de *El padrino* (*The Godfather*, 1971), de Francis Ford Coppola. Un tipo diferente de secuencia, en la que breves escenas pertenecientes a distintos periodos de tiempo forman una sola unidad dramática, tiene lugar en *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, cuando la erosión de la relación del protagonista con su primera esposa se muestra mediante una serie de cortas conversaciones en los desayunos del matrimonio: su paulatina separación se indica finamente tanto por medio del diálogo, filmado en primeros planos, como por su creciente distancia en la mesa, visualizada en el último plano de la secuencia. *Véase* **escena** *y* **plano.**

secuencia Un plano de la famosa secuencia de las escalinatas de Odessa de *El acorazado Potemkin* (1925), dirigida por Sergei Eisenstein.

■ **seda** Difusor, hecho de una pieza de material blanco estirada sobre un marco, que generaliza la iluminación y la hace menos intensa.

■ **SEG** *Véase* **Screen Extras Guild.**

■ **segmentación de mercado** Dividir al público para una película conforme a características como edad, sexo, geografía, orientación familiar o género para planificar las estrategias de publicidad, mercadotecnia y distribución. En ocasiones también se le denomina «subsegmentación de mercadotecnia».

■ ***segue*** En inglés, término derivado de la palabra española «seguida», en el sentido de sucesiva o siguiente, que se refiere a un cambio imperceptible de un sonido a otro, generalmente musical, sin que haya un solapamiento.

■ **segunda unidad** Pequeña unidad de técnicos cinematográficos, subsidiaria de la unidad principal, encargada de las localizaciones, de los planos de situación o de continuidad y de las escenas de acción, de especialistas o de masas que cuentan con un gran número de extras. La segunda unidad se emplea en las grandes producciones para ahorrar tiempo y dinero rodando las escenas que no requieren la parti-

cipación de las estrellas de la película ni del director o del principal responsable de la fotografía. No obstante, es el director quien supervisa la planificación de las tomas, de cuyo rodaje se hace cargo el director de la segunda unidad. En ocasiones, las grandes producciones han contado con más de una segunda unidad. En *Ben-Hur* (1959), de William Wyler, y *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962), de David Lean, las segundas unidades, dirigidas respectivamente por Andrew Marton y André Smagghe, lograron resultados extraordinarios. También es destacable la secuencia en Irak filmada por Billy Williams para el *El exorcista* (*The Exorcist*, 1973), de William Friedkin. *Véase* **fotografía principal.**

■ **segundo ayudante de dirección** Individuo que ayuda al primer ayudante de dirección a llevar a cabo sus tareas. El segundo ayudante de dirección normalmente redacta y distribuye diariamente la orden de trabajo a cada miembro del equipo, encargándose asimismo de apuntar los datos del informe diario de producción. Ayuda al primer ayudante de dirección a organizar las operaciones diarias que deben llevarse a cabo en el decorado y puede supervisar a un tercer ayudante de dirección y a los aprendices del ayudante de dirección. También recibe instrucciones del jefe de producción. *Véase* **primer ayudante de dirección.**

■ **segundo eléctrico** Ayudante del jefe de eléctricos.

■ **segundo operador** Término empleado en ocasiones para referirse al operador de cámara. *Véase* **operador de cámara** *y* **primer operador.**

■ **seguro contra errores y omisiones** Seguro para una producción que protege económicamente a los productores, y posiblemente a otros, de cualquier acción legal en relación con aspectos como la violación de los derechos de autor, la invasión de la intimidad, la difamación y el incumplimiento de contrato.

■ **seguro de buen fin, garantía de buen fin** En el contexto estadounidense, garantía contractual para aquellos que financian una película de que ésta se terminará en un determinado plazo de tiempo y por un determinado coste económico. A veces se incluyen ciertas exigencias artísticas. En un acuerdo de este tipo es normal incluir un fondo de dinero para hacer frente al surgimiento de imprevistos, generalmente por valor de un 10 por 100, dejando margen a posibles excesos sobre el presupuesto, así como una autorización para que el garante, la parte que concede el seguro, pueda hacerse cargo de la producción tras una fecha determinada y bajo ciertas circunstancias. Estos acuerdos no eran necesarios en la época del sistema de estudios, pero actualmente los cineastas deben buscar financiación por parte de bancos, inversores y distribuidores. Estas fuentes financieras requieren, al menos para cualquier película cuyo presupuesto sea de varios millones de dólares, que se protejan sus fondos ante la posibilidad de que el filme no se complete de un modo puntual y profesional. El garante tiene la responsabilidad de garantizar la devolución de la financiación bajo las condiciones especificadas. Por este servicio, el garante recibe unos honorarios de entre el 1,5 y el 6 por 100 del presupuesto.

■ **selector de filtro de conversión** Regla de cálculo con dos escalas que permite situar la temperatura de color deseada en grados Kelvin frente a la temperatura real de una fuente de iluminación para hallar el valor *mired*. En el otro lado de la regla de cálculo se encuentra determinado el filtro correcto para el valor *mired*. *Véase* ***mired.***

■ **Selig** Productora cinematográfica pionera de nacionalidad estadounidense, fundada en 1896 por el «coronel» William N. Selig bajo el nombre de Selig Polyscope Company. Selig comenzó a realizar películas en Chicago con su cámara Polyscope, adaptación del cinematógrafo de Lumière. En 1907, fue una de las primeras compañías que empezaron a filmar en California, donde pronto estableció su sede. Tom Mix rodó más de 100 cortos de cine del Oeste para Selig a partir de 1911. La compañía es también famosa por sus seriales, especialmente por *The Adventures of Kathlyn* (*Las aventuras de Kathlyn*, 1913). Selig fue una de las organizaciones que formó la Motion Picture Patents Company en 1908, pero, a diferencia de la mayor parte del resto de compañías, Selig estaba preparada para realizar largometrajes y competir con las productoras independientes. *The Spoilers* (*Los usurpadores*, 1914), película de ocho rollos dirigida por Colin Campbell y que contiene la célebre pelea entre William Franum y Tom Santschi, consiguió un enorme éxito. Al año siguiente, Selig se unió a Vitagraph, Lubin y Essanay y formó la VLSE Company. Cuando Essanay no logró renovar el contrato de Charles Chaplin en 1916, VLSE comenzó a tambalearse y fue adquirida por Vitagraph en 1917. *Véase* **Essanay, Lubin, Motion Picture Patents Company, Vitagraph** *y* **VLSE.**

■ **semanal** Contrato entre un intérprete y una productora que se basa en un acuerdo semanal.

■ **semidocumental** Película de ficción que emplea las técnicas del documental para dotar de autenti-

cidad a su tema. Estos filmes emplean una cámara bastante estática, planos relativamente largos, montaje simple, localizaciones e iluminación naturales y, con frecuencia, intérpretes desconocidos. A veces se emplea una voz en *off* de cuño documental y se mezclan filmaciones de noticiarios con la película. También puede emplearse determinado tipo de película virgen para reforzar el aspecto de noticiario. *La casa de la calle 92* (*House on 92nd Street*, 1945), de Henry Hathaway, y *La ciudad desnuda* (*The Naked City*, 1948), de Jules Dassin, constituyen ejemplos destacables de este tipo de cine, como también lo son las películas del neorrealismo italiano, especialmente *Roma, ciudad abierta* (*Roma, città aperta*, 1945) y *Paisà* (*Paisano*, 1946), de Roberto Rossellini, que tuvieron un impacto considerable en el mundo del cine. De fecha más reciente son *La batalla de Argel* (*La bataglia di Algeri*, 1966), de Gillo Pontecorvo, y *Z* (1968), de Costa-Gavras, ejemplos importantes de este tipo de cine. *Véase* **cine documental** *y* **documental.**

■ **semiótica, semiología** Ciencia de los signos, desarrollada sobre la base de las ideas del lingüista suizo Ferdinand de Saussure y del lingüista americano C. S. Peirce. Los estudiantes de Saussure publicaron el *Curso de lingüística general* en 1915, dos años después de su muerte. Se trata de una compilación sistemática de sus teorías, realizada a partir de las notas de éstos. Peirce murió un año después, y sus escritos fueron recopilados y publicados entre 1931 y 1935. Saussure formó el término «semiología» a partir de la palabra griega *semeion*, «signo», mientras que Peirce acuñó el término «semiótica», que se utiliza más frecuentemente en los países anglófonos debido a la nacionalidad de Peirce. Cuando el antropólogo francés Claude Lévi-Strauss hizo de la lingüística y la semiótica las disciplinas centrales de su propia antropología estructural, la ciencia de los signos alcanzó una notable resonancia y se convirtió en parte fundamental del pensamiento intelectual contemporáneo. En la teoría cinematográfica, quien mejor defendió y adaptó los principios de la semiótica fue el escritor francés Christian Metz con su obra *Ensayos sobre la significación en el cine*, pero fue Peter Wollen quien contribuyó a popularizarlos definitivamente con su *Film Language: A Semiotics of the Cinema*.

Saussure sostiene que la lingüística debería considerarse sólo como uno de los múltiples sistemas de signos que nos rodean, aunque, sin duda, sea el más importante y accesible. Para entender esa diversidad de códigos sociales y culturales, deben emplearse los mismos principios que se aplican al lenguaje (el teórico francés Roland Barthes aplicó con gran perspicacia los conceptos de la semiología a asuntos tan distintos como la comida, el vestido y los acontecimientos deportivos). Saussure define la lengua como el sistema total que subyace a cualquier uso individual y la palabra como el uso concreto. Por ejemplo, una frase pronunciada en voz alta sería la palabra, mientras que el sistema lingüístico global del que esa frase fue escogida sería la lengua. Mediante el estudio de elocuciones individuales podemos empezar a entender el sistema más amplio en el que se apoyan. El signo individual de cualquier sistema semiótico se denomina *significante* (por ejemplo, una palabra en particular), y se refiere a una idea o concepto que se denomina *significado*. La semiótica examina los modos en los que los significantes individuales significan mediante su interrelación tanto con el resto de significantes de un uso concreto (relación *sintagmática* u horizontal) como con los signos correspondientes de la *lengua* que no aparecen en ese uso concreto (relación *paradigmática* o vertical). Saussure aportó un método razonablemente lógico de examinar los diversos códigos o sistemas que nos rodean en nuestra vida diaria y dan significado y orden al mundo que habitamos; en otras palabras, que estructuran nuestra realidad.

Peirce, por su parte, al crear una semiótica menos guiada por principios lingüísticos, no tuvo el mismo impacto que Saussure: lo más popular de su teoría fue, con mucho, la distinción que estableció entre tipos de signos, sobre todo las tres categorías generales de icono, índice y símbolo. La primera es una representación directa de algún objeto (por ejemplo, la imagen de una flor); la segunda es un signo que indica un objeto manteniendo una relación directa con él (por ejemplo, la imagen del humo que indica la presencia del fuego) y la tercera es un significante y un significado que funciona fundamentalmente para sugerir, por convención o por asociación, otra cosa (por ejemplo, la imagen de una rosa roja como representación de la pasión amorosa).

La aplicación de una «cinesemiótica» al medio cinematográfico resultó muy interesante, pero también extremadamente compleja, impidiendo que el estudiante o el simple aficionado al cine alcanzara una nueva comprensión o ganara una nueva perspectiva sobre las películas. No obstante, podemos apuntar algunas áreas generales en las que la ciencia de los signos se utilizó y todavía puede usarse con provecho, aunque el interés en la semiótica y en las teorías asociadas a ella hasta cierto punto ha disminuido. La semiótica puede aplicarse a cual-

quiera de los niveles verbales del cine (el diálogo, la narración en *off*, los textos o cualquier palabra impresa que aparezca en escena) para entender la forma en la que los personajes intercambian información o en la que se comunica al espectador. Pueden estudiarse los diversos códigos visuales que aparecen dentro de campo (la moda, la decoración interior, los gestos de los personajes) o la propia *mise-en-scène* como parte de un código visual más amplio que atraviesa todo el filme. Incluso uno puede ver cada película como un componente individual de un código más amplio, compuesto por una serie de filmes relacionados con ella (perspectiva especialmente productiva cuando se estudia un género específico).

Como señala Christian Metz, un gran número de códigos semióticos aparece en más de un tipo de medio: por ejemplo, la literatura y el cine comparten estructuras narrativas similares, valiéndose de elementos convencionales como los *flashbacks* y las tramas paralelas. Metz también especifica los códigos que únicamente resultan aplicables al cine y que no forman parte de nuestra cultura general, como el montaje, los movimientos de cámara y los efectos ópticos. En unas páginas particularmente estimulantes de sus *Ensayos*, distingue ocho tipos de secuencias en el cine que forman parte de un mismo código: los planos autónomos; los sintagmas no cronológicos, estén formados por dos o más series entrelazadas de breves escenas atemporales o por una cadena de imágenes atemporales, cada una de las cuales funciona como una unidad para comunicar algún hecho, situación o tema; el sintagma descriptivo, formado por líneas narrativas tanto múltiples como individuales; los sintagmas narrativos lineales, continuos en el tiempo; las secuencias narrativas ordinarias, discontinuas en el tiempo y las secuencias episódicas, que también son discontinuas, pero en las que cada imagen simboliza «una fase en la larga evolución condensada por la secuencia total». El código de Metz resulta útil al permitirnos ver la forma en la que el cine, merced a sus técnicas básicas, comunica tanto denotativa como connotativamente al espectador, y al mostrarnos las formas en las que su contenido se estructura. El código de Metz también nos hace tomar conciencia de los múltiples niveles de codificación de cualquier película, y nos incita a valorar la necesidad de algún discurso sistemático que nos permita comprender los modos en los que la imagen y el sonido de una película se relacionan y se estructuran para crear en nosotros una experiencia cinematográfica única y compartida. *Véase* **estructuralismo** *y* **teoría cinematográfica.**

■ ***senior, senior spot*** Lámpara de 5.000 vatios con una lente Fresnel y un espejo parabólico que emite una luz intensa y uniforme para iluminar, o bien un área determinada del decorado, o bien un intérprete determinado. El *senior* se emplea frecuentemente como luz principal. *Véase* **Fresnel** *y* **proyector de haz concentrado.**

■ **sensibilidad** Grado en el que una emulsión cinematográfica es sensible a la luz, generalmente medido en términos del índice de exposición (es decir, de la velocidad de la película). Eastman Kodak y Fuji dan un índice de exposición para su película cinematográfica. *Véase* **ASA estándar, DIN estándar, índice de exposición** *e* **ISO estándar.**

■ **sensibilidad al color** Grado en el que una emulsión cinematográfica es sensible a los diversos colores del espectro.

■ **sensibilizador** Tinte químico añadido a la emulsión cinematográfica durante la fabricación para hacer que la emulsión sea más sensible a la luz o más sensible al espectro de color. *Véase* **película de color.**

■ **sensitometría** Estudio del efecto de la luz, bajo diversas condiciones y con diversas intensidades, en la emulsión cinematográfica. La película se expone a grados progresivos de iluminación mediante un sensitómetro, se procesa bajo condiciones cuidadosamente planeadas y las diversas densidades de la imagen se miden entonces con un densitómetro. Todos estos pasos permiten que se conozcan las características y cualidades de cualquier película concreta, permitiendo que una fotografía y un procesado cuidadosamente planeados produzcan una imagen cinematográfica óptima. El término «densitometría» se refiere más concretamente a la medida de las diversas densidades en las imágenes cinematográficas. *Véase* **densitometría** *y* **sensitómetro.**

■ **sensitómetro** Instrumento para colocar sobre la emulsión de una película una serie regulada de exposiciones a la luz con el fin de estudiar las características y las cualidades de la película. Tras exponer y posteriormente procesar una tira de prueba, se pueden medir sus diversas densidades mediante un densitómetro. La información resultante es especialmente útil para procesar todo el rollo de película con resultados excelentes. Se utiliza normalmente una lámpara que emite una sola densidad a través de una cuña o filtro óptico graduado con aumentos sistemáticos en la densidad. A veces a la serie de exposiciones en la película se la denomina

step wedge y a la propia película, tira sensitométrica. *Véase* **densitometría** *y* **sensitometría.**

■ **Sensurround** Sistema de efectos especiales, utilizado por primera vez para *Terremoto* (*Earthquake*, 1974), dirigida por Mark Robson, que hacía sentir al público vibraciones y temblores. Durante el doblaje se añadían vibraciones de aire a la banda de sonido; posteriormente un aparato especial las leía en la sala de cine y las amplificaba a través de entre 10 y 20 grandes altavoces. Sólo cines de estreno selectos estaban equipados para la reproducción de este efecto.

■ **Sentencia Paramount** Sentencia dictada por el Tribunal Supremo de los EE.UU. en 1948, que dictaminaba que Paramount y otros estudios estaban violando las leyes antimonopolistas mediante la propiedad vertical de la producción, la distribución y la exhibición cinematográficas. El fallo de la sentencia estipulaba que los cinco grandes estudios cinematográficos –MGM, Paramount, RKO, Warner Brothers y Twentieth Century-Fox– debían deshacerse de sus salas de exhibición, y que estos mismos estudios, además de otros tres más pequeños que no poseían tales salas –United Artists, Columbia y Universal–, debían poner fin a las prácticas restrictivas y coercitivas que empleaban para la exhibición de sus filmes. El pleito contra los estudios había comenzado en realidad en 1938, pero su conclusión quedó pospuesta hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. Tras diversas apelaciones fallidas, los estudios aceptaron la sentencia en 1951. No obstante, las compañías podían seguir distribuyendo sus propias películas, lo que hizo que muchas siguieran gozando de un gran poder de la industria, aunque los estudios más pequeños ahora podían competir con ellas de forma más proporcionada. La libertad otorgada a las salas para la exhibición de los filmes que deseasen hizo que los contratos en bloque, la exhibición forzosa y las prácticas manipuladoras de los estudios tocaran a su fin. Los productores independientes y las películas extranjeras vieron por fin las puertas abiertas; las películas de serie «B» acabaron desapareciendo; los estudios debían vender individualmente cada película que hacían en función de su calidad. Por estas razones, así como por el incremento de los costes de producción, por la disminución del público que acudía al cine y que ahora prefería quedarse en casa viendo la televisión, y por los menguantes beneficios obtenidos en los mercados extranjeros debido a los aranceles proteccionistas, el viejo sistema de estudios se vino abajo, dando lugar a nuevas formas de financiación, producción y distribución cinematográficas, y propiciando que la producción independiente se convirtiera en una realidad.

■ **señal** (1) Cada uno de los impulsos eléctricos que se convierten en imágenes o sonido. (2) Cualquier señal que indica el comienzo o el final de algún parlamento, acción o proceso. (3) Etiqueta, adhesivo o código de barras colocado en la película que indica a un sistema automático de proyección que abra o cierre el telón, detenga el proyector, haga sonar la música de la sala, atenúe o intensifique las luces, o cualquier otra actividad de este tipo en la sala de cine.

■ **señal de comienzo** Señal justo al comienzo de un fragmento de película para indicar en qué punto debería comenzar algún proceso; por ejemplo, el positivado, la sincronización con una banda magnética marcada de forma similar, o la proyección. En la cola *leader* de las copias de distribución la señal de comienzo indica una cantidad determinada de metraje para el primer fotograma.

■ **señal de control, pista de control** *Véase* **sistema de impulsos de sincronía.**

■ **señal de motor** Serie de círculos en la esquina superior derecha de la imagen que aparecen en cuatro fotogramas casi al final del rollo para advertir al proyeccionista de que encienda el motor del siguiente proyector para que esté funcionando a una velocidad normal y crear una suave transición al siguiente rollo. El cambio definitivo al siguiente proyector lo señalan las marcas de relevo justo antes del final del primer rollo. *Véase* **marcas de aviso.**

■ **señal de tiempo base** Señal electrónica que se graba simultáneamente a lo largo del borde de la película y en una pista de la cinta de sonido durante la filmación que se utilizará para la reproducción sincrónica de imagen y sonido.

■ **señal de voz** Señal verbal dada por el director o por un ayudante para que un intérprete haga su entrada o comience alguna acción. Esta señal también la puede dar otro intérprete como parte del diálogo.

■ **señalador** Tira de cola *leader* que se empalma en el copión montado de imagen o de la banda de sonido para reemplazar una parte perdida o deteriorada de película. *Véase* **escena extendida.**

■ **señalar con papel** Poner marcadores de papel en un rollo de película para señalar (1) el comienzo y el final de una secuencia para que el laboratorio la positive (2) o una secuencia de película para que la exhiba el proyeccionista.

■ **separación de color** (1) Utilizar un negativo distinto para cada uno de los tres colores primarios, en procedimientos cinematográficos de color sustractivos como el Technicolor. El Technicolor utilizaba un divisor de haz para registrar el color en cada negativo; además de un negativo para el verde, se utilizaban otros dos negativos, estos dos en contacto, emulsión con emulsión, para el azul y el rojo. *Véase* **Technicolor.** (2) Utilizar tres positivos en blanco y negro (llamados máster de separación de color), cada uno de ellos hecho a partir del mismo negativo en color y registrado individualmente a través de un filtro de un color primario, para hacer un registro de ese color. Al copiar a través de esos mismos filtros sobre película virgen tricapa, se crea un negativo duplicado en color. Este procedimiento se emplea para hacer un registro permanente de una película en color cara o importante, ya que en los positivos no hay tintes de color que puedan sufrir decoloración. (3) Utilizar tres negativos en blanco y negro (llamados negativos de separación de color) para registrar cada uno de los colores primarios por la misma razón descrita en el apartado (2).

■ **separación de pistas** Dividir la banda de sonido en pistas individuales para realizar el proceso de mezcla. La banda de diálogo, por ejemplo, puede separarse para permitirle al mezclador ecualizar el sonido de los diversos planos. Dividir el diálogo en pistas A y B con relleno entre el sonido de cada una de ellas permite pasar adecuadamente del sonido de una escena al de la otra.

■ **separación del diálogo** Separar una banda de sonido de diálogo cuando las secciones no encajan y suena un «bache» en el ruido de fondo. Con frecuencia este efecto es consecuencia de la modificación de la posición del micrófono para diferentes emplazamientos de cámara. Los fragmentos separados de la banda de sonido pueden, entonces, ser corregidos por el mezclador de sonido. *Véase* **bache** *y* **mezcla.**

■ **separación del sonido** Transparencia en la audibilidad de los distintos sonidos que componen la mezcla. Esta cualidad resulta extremadamente importante para que el diálogo pueda oírse con claridad y no se confunda con los ruidos ambientales o con la música de fondo. No obstante, algunos directores tratan a veces de conseguir un efecto más natural, con lo que se obliga al público a hacer un esfuerzo a la hora de distinguir las palabras de los personajes del resto de sonido de la mezcla.

■ ***sepmag*** Sistema doble para exhibir una película en el que las pistas de sonido magnético se reproducen a partir de una película aparte.

■ **serial** Historia desarrollada en una serie de cortometrajes. Los seriales gozaron de gran popularidad en los primeros años del cine. Cada episodio formaba una unidad individual de la historia de conjunto, con su propio principio, desarrollo y final. El héroe, la heroína, el amigo y el villano aparecían semana tras semana en una diversidad de aventuras paralelas, cada una de las cuales ocupaba unos dos rollos de película y contribuía a la conclusión de la acción principal, que generalmente tenía lugar entre el décimo y el decimoquinto episodio, aunque los seriales más largos no eran infrecuentes. Característico de los seriales era el final de infarto de cada uno de los episodios, en el que el héroe, la heroína o ambos estaban en peligro de muerte, situación que quedaba mecánica y decepcionantemente resuelta al comienzo del episodio de la semana siguiente.

El primer serial estadounidense fue *What Happened to Mary* (*Lo que le sucedió a Mary,* 1912), que empezó a aparecer mensualmente en 1912 y que estaba protagonizado por Mary Fuller. También hay que citar *The Adventures of Kathlyn* (*Las aventuras de Kathlyn,* 1913), serial en 13 episodios que fueron estrenándose entre enero y mayo de 1913, interpretado por Kathlyn Williams. Pero probablemente el más famoso de los seriales de la era del cine mudo fue *The Perils of Pauline* (*Pauline en peligro,* 1914), protagonizado por Pearl White, que apareció en 20 episodios de infarto entre abril y diciembre de 1914. Pearl White interpretaría con posterioridad seriales similares, como *The Exploits of Elaine* (*Las hazañas de Elaine,* 1915), y sus situaciones de peligro espolearon la realización de películas similares tanto en los EE.UU. como en el extranjero. Asimismo, cabe reseñar los seriales de Louise Feuillade en Francia, especialmente los cinco de «Fantomas», de entre 1911 y 1913, *Les Vampires* (*Los vampiros,* 1915), estrenado entre 1915 y 1916, *Judex,* de 1916 y *La Nouvelle mission de Judex* (*La nueva misión de Judex,* 1917).

Los seriales continuaron gozando de popularidad en los EE.UU. tras la llegada del sonido, sobre todo como pase especial destinado a los niños en las sesiones de tarde de los sábados. Cuatro eran fundamentalmente los estudios –Universal, Columbia, Republic y Mascot– volcados en la realización de estos seriales, en cuya oferta abundaba una gran

variedad de historias de aventuras. Seriales del Oeste como *The Lone Ranger* (*El llanero solitario*, 1938), películas de ciencia ficción como *Buck Rogers* (1937) y *Flash Gordon* (1936), aventuras en la jungla como *Tarzan* (*Tarzán*, 1935) e historias de detectives como *G-Men* (*Agentes del FBI*) fueron parte significativa de la cultura infantil de aquella época. Numerosos personajes, como Dick Tracy, Superman y Batman, pasaron de las tiras de los periódicos a la gran pantalla como héroes de seriales. Se estima que entre 1920 y 1957 se produjeron aproximadamente unos 375 seriales. A principios de los años cincuenta, comenzó a disminuir su número y, hacia mitad de la década, su producción prácticamente había cesado. Los motivos fueron muchos: resultaban demasiado caros, especialmente a medida que el sistema de estudios, que podía afrontar su coste, estaba en trance de desaparición; las películas de estreno de las sesiones dobles eran cada vez más largas; la televisión empezaba a robar gran cantidad de público a las salas de cine, que ahora podía ver seriales televisivos sin salir de casa y la propia fórmula aburría y estaba agotada. No obstante, los seriales son uno de los vehículos cinematográficos de la historia del cine que con más fuerza siguen concitando un recuerdo nostálgico. Aunque raros eran los que estaban bien hechos y a menudo rebosaban de clichés, ofrecían, especialmente al público más joven, la forma de evadirse a un mundo de fantasía y aventura, un universo de héroes y villanos cuya moral era simple y clara. Por otra parte, ejercieron su influencia en el desarrollo de la industria y en la realización de filmes posteriores. Qué duda cabe de que las fantasías de directores contemporáneos como George Lucas y Steven Spielberg fueron en parte moldeadas por el mundo del serial americano.

serial *What Happened to Mary* (1912), con Mary Fuller, fue la primera producción serial estadounidense.

■ **serie** Grupo de largometrajes con tramas autónomas, pero con el mismo o los mismos protagonistas y con tipos similares de situaciones y acciones. Estas películas se realizan generalmente para explotar comercialmente el éxito de las primeras entregas, y algunas de las series más largas de la historia del cine fueron producidas por estudios bien establecidos, capaces de realizarlas de forma rápida y eficiente. Aunque, a la hora de trazar la historia de este tipo de producciones, podamos remontarnos a los tiempos del cine mudo, con la serie de películas del Oeste de *Bronco Billy* (1910-1916) dirigidas y protagonizadas por G. M. «Broncho Billy» Anderson, y la serie de comedias que giraban alrededor del personaje de Sweedie (1914-1915), interpretado por Wallace Beery, lo más habitual resulta considerarlas como un producto característico del sistema de estudios de Hollywood tal y como éste se estableció a partir de la década de los treinta. Las series de películas del Oeste eran especialmente populares: la dedicada a *Hopalong Cassidy*, protagonizada por William Boyd, superó los 60 filmes. Columbia realizó un gran número de series de bajo presupuesto dedicadas a las hazañas de detectives como Ellery Queen y Boston Blackie; RKO se centró en personajes de investigadores más refinados, como el Santo y el Halcón; MGM produjo la impecable serie del hombre delgado, con William Powell y Myrna Loy. También resultaron de interés las películas de los Dead End Kids producidas por Warner Brothers, los seis largometrajes de «Rutas» y «Caminos» protagonizados por Bing Crosby y Bob Hope, la serie del doctor Kildare producida por MGM y los 15 largometrajes sobre Andy Hardy producidas por el mismo estudio entre 1937 y 1947. Aunque esta última cifra resulte impresionante, si se piensa que desde los tiempos del cine mudo se han hecho unas 40 películas sobre Tarzán, otras tantas sobre Sherlock Holmes, aproximadamente 50 sobre Charlie Chan y las mencionadas 60 sobre Hopalong Cassidy, no es difícil concluir que la producción de los estudios y los gustos del público estadounidenses resultan absolutamente convencionales.

En los años cincuenta, con la desaparición del sistema de estudios, la disminución del número de películas producidas y el incremento en los costes de producción, las series prácticamente desaparecieron de la gran pantalla, quizá con la excepción de los *thrillers* de James Bond, iniciada con *Agente 007 contra el doctor No* (*Dr. No*, 1962). La práctica de recurrir a los mismos personajes en una serie de historias similares fue retomada por la televisión. Pero, en los últimos años, las exigencias económicas del negocio del cine han hecho que los ci-

neastas repitieran fórmulas de éxito, y el resultado ha sido unas cuentas series de largometrajes, con menos entregas que las de antaño, que parecen calcos unas de otras, como las cinco películas de *Rocky* protagonizadas por Sylvester Stallone, la antigua trilogía de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), destinada a convertirse en una de las tres que compondrán la serie entera, y las carnicerías sin fin de *Viernes 13* (*Friday the 13th*, 1980) y *Pesadilla en Elm Street* (*Nightmare on Elm Street*, 1984).

■ **servicios de posproducción** Actividades realizadas durante el proceso de posproducción. *Véase* **posproducción.**

■ **servomecanismo** Sistema electrónico autorregulado que una señal de baja energía acciona y controla, y que se utiliza cuando se necesita una velocidad exacta y constante. Estos mecanismos se utilizan para manejar el enfoque del objetivo y los anillos de diafragma en cámaras cinematográficas con un ajuste preciso y una velocidad regulada, así como para controlar con precisión el movimiento de los objetivos *zoom*. *Véase* **servomotor.**

■ **servomotor** Motor autorregulado en el cual la velocidad está cuidadosamente controlada y que forma parte de un servomecanismo. En las cámaras y en los sistemas de grabación de sonido cinematográficos se utilizan servomotores de corriente continua controlados por osciladores de cristal de cuarzo (más conocidos como «motores de cristal») para la sincronización. *Véase* **servomecanismo.**

■ **sesión de adornos** Sesión final de la mezcla de sonido, en la que se pueden añadir cualesquiera sonidos adicionales. *Véase* **mezcla.**

■ **sesión de doblaje** Periodo durante el cual los actores graban diálogo para que se doble sobre una película ya rodada. También llamada sesión de doblaje mediante bucle cuando se practica el doblaje mediante el uso de bucles. *Véase* **doblaje** *y* **doblaje mediante bucle.**

■ **sesión doble** *Véase* **programa doble.**

■ **sesión única** Programación de una sala de cine en la que sólo se exhibe una película. Desde la desaparición del programa doble en la década de los cincuenta, la práctica general ha sido exhibir un solo filme por sesión. *Véase* **programa doble.**

■ ***setup*** En la filmación de dibujos animados, área del dibujo encuadrada por la cámara desde una determinada distancia.

■ ***sexploitation film*** Término de argot empleado en el ámbito anglosajón para referirse a cualquier película realizada principalmente con el propósito de excitar sexualmente al público. Puede aplicarse a (1) cualquier película de pornografía dura exhibida en salas especiales para un público específico, (2) cualquier película erótica que muestre de forma menos explícita prácticas sexuales y que, en los EE.UU., se proyecta tanto en salas especiales como en pases nocturnos en salas convencionales, en autocines y, en ocasiones, en la televisión por cable, y (3) película de más calidad, pero siempre con el propósito fundamental de despertar el interés sexual del espectador, como las realizadas por Bo Derek. El número de producciones de los tres tipos de *sexploitation films* ha experimentado un aumento merced al mercado del vídeo, destinado a la exhibición doméstica. *Véase* **censura.**

■ ***shading*** En el ámbito de los gráficos o la animación por ordenador, procedimiento de imponer cualidades de color, tono, sombras y reflectancia en la superficie de un modelo. Hay varios algoritmos de renderizado para este proceso. El *flat shading* es el más básico de ellos, enfatizando los polígonos individuales. El Gouraud es algo mejor, aunque la superficie presenta un aspecto terroso y los bordes no son lisos. El Phong es el más utilizado porque crea superficies con sombras y reflectancia convincentes en tiempo real (a 24 fotogramas por segundo). Pero el *ray tracing* es, con certeza, el más puntero de todos estos procesos y el más utilizado profesionalmente, al crear superficies que resultan extremadamente realistas en términos de color, de tono, de sombras, de transparencia y de reflectancia. No obstante, este último procedimiento de *shading* es muy caro debido a que el modelo debe renderizarse en tiempo no real, necesitando cada fotograma hasta varias horas para su renderizado. *Véase* **animación por ordenador.**

■ ***shock cut, smash cut*** Corte repentino de un plano a otro. *Véase* **montaje dinámico.**

■ ***shoot around*** Modo de referirse en inglés al hecho de rodar una escena sin contar con uno de los intérpretes que deben intervenir en ella, cuyos planos serán posteriormente insertados en la escena mediante montaje. El procedimiento a veces requiere gran ingenio, pero puede ahorrar mucho dinero, posibilitando que continúe el rodaje a pesar de la ausencia de un actor o una actriz importante.

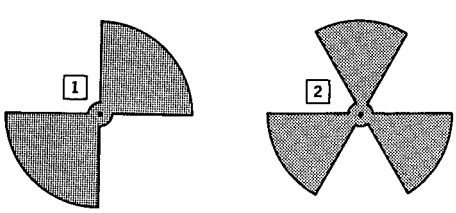
■ **Shot Box** Dispositivo que funciona, en conjunción con la asistencia de vídeo de la cámara, para

ensamblar la acción real con imágenes ya almacenadas, creando así una imagen compuesta instantánea, de forma que el director y el director de fotografía puedan ver cómo aparecerá la escena acabada. Esta práctica permite la mejor selección de planos para la imagen final y también ahorra los importantes costes de ensamblar una imagen compuesta que puede no ser satisfactoria. *Véase* **asistencia de vídeo.**

■ ***showcase*** En el ámbito de la explotación cinematográfica estadounidense, exhibición de una película en una determinada cantidad de salas selectas.

■ ***shower curtain*** Pantalla traslúcida, generalmente hecha de vinilo blanco o claro, que se acopla a un marco y se coloca delante de un foco para difundir la iluminación.

■ **Showscan** Sistema de película para gran pantalla creado por Douglas Trumbull que utiliza un negativo de 65 mm para rodar y una película de 70 mm, que contiene tanto la imagen como las pistas de sonido, para proyectar a una velocidad de 60 fotogramas por segundo. La imagen del Showscan es notablemente clara y luminosa, con mucha más presencia que la imagen de película estándar debido a que es más grande, pero, sobre todo, debido a que la más alta velocidad de proyección elimina la necesidad de exhibir cada fotograma dos veces para evitar el parpadeo (como ha de hacerse con los 24 fotogramas por segundo de la película de 35 mm), haciendo posible, por ello, que tengamos 60 fotogramas individuales de información por segundo, y también permitiendo que una luz mucho más brillante en el proyector emita colores más ricos y saturados sin fundir la película, la cual se mueve a gran velocidad. Trumbull y Richard Yuricich formaron Showscan Entertainment en 1984 para desarrollar el proceso. El Showscan se ha exhibido en ferias mundiales, parques temáticos y salas selectas, pero, hasta ahora, la industria no se ha subido a este tren debido al gasto considerable que supone la utilización de tanta película, pero también la renovación de equipos para producir las películas y después para exhibirlas. El propio Trumbull llegó a la conclusión de que la tecnología es más apropiada para su utilización en espectáculos de salas especiales que para largometrajes, y abandonó el Showscan en 1989.



obturador (de proyector)
1. de dos hojas para velocidad de película sonora
2. de tres hojas para velocidad de película muda

■ ***shuttle*** Parte intermitente del mecanismo de una cámara o proyector que mueve el garfio para que engrane las perforaciones de la película y coloque el siguiente fotograma en posición para ser expuesto. *Véase* **movimiento intermitente.**

■ **sibilancia** Siseo producido por una voz al grabarla a través de un micrófono, generalmente producido por un énfasis excesivo en el sonido «s» o por hablar demasiado cerca del micrófono.

■ ***side-drift*** Defecto en un objetivo *zoom* que hace que el sujeto del encuadre se desplace a un lado cuando se abre o se cierra *zoom*.

■ ***Sight and Sound*** Revista trimestral sobre el mundo del cine publicada por el British Film Institute. Muy prestigiosa y leída, esta publicación se hace cargo de la escena cinematográfica internacional desde diversas perspectivas, ofreciendo artículos sobre películas en proceso de producción, sobre historia del cine y sobre películas o trayectorias profesionales concretas. También publica entrevistas y reseñas de filmes y de libros.

■ **significación** Proceso en virtud del cual los signos de un sistema semiótico significan; transmisión del «significado» mediante el «significante». *Véase* **semiótica** *y* **signo.**

■ **significado** Idea o conceptos transmitidos por un signo. En semiótica, la ciencia de los signos, el vehículo que transmite la idea o concepto se denomina «significante». Por ejemplo, el sonido articulado de la palabra «árbol» es el significante, mientras que el concepto del objeto natural que transmite es el significado. Ambos juntos forman el signo. *Véase* **semiótica** *y* **signo.**

■ **significante** Parte de un signo que es el vehículo de transmisión del «significado». La palabra proferida, por ejemplo, sería el significante y aquello que transmite, el significado. *Véase* **semiótica** *y* **signo.**

■ **signo** Vehículo e idea que el vehículo representa en cualquier sistema comunicativo. Los signos son las unidades significativas más pequeñas en

esos sistemas y las piezas de construcción en las que se basa toda la comunicación. En el habla, el signo sería tanto el sonido proferido como lo que se comunica al oyente mediante ese sonido; por ejemplo, la articulación vocal de la palabra «árbol» y la imagen del objeto natural que esa palabra trae a nuestra mente. En la semiótica, la ciencia de los signos, al primer elemento se le llama «significante» y al segundo, «significado». En la escritura, el signo se compone de la palabra escrita que leemos en la página (significante) y de la idea que nos comunica (significado). En el mundo cotidiano, nos hallamos rodeados de toda clase de sistemas sígnicos o códigos, cada uno con su propio conjunto de signos y su propio sistema de interrelaciones entre ellos, como señales de tráfico, modas en la forma de vestir o, incluso, la arquitectura. En el cine, nos enfrentamos a un bombardeo de distintos sistemas de signos 1) de nuestro mundo cotidiano, como el habla, la escritura, los movimientos y los gestos de los personajes; 2) del mundo del cine, como las convenciones de los géneros tradicionales; 3) de la propia técnica cinematográfica, como la iluminación, los planos y el montaje. C. S. Peirce, el lingüista americano, distinguió tres tipos de signos, el icono, el índice y el símbolo: el primero consiste en una representación directa de un objeto, como una imagen o una persona; el segundo indica algo conectado con él, como un cartel que indica un teatro, y el tercero es un significante y un significado que sugiere, por conexión o asociación, otra cosa, como una calavera y dos huesos cruzados representan la muerte. *Véase* **semiótica.**

■ ***silent lip*** Término aplicado a la técnica de empalmar dos fragmentos de película con una porción de la banda de sonido de un fragmento de película eliminada para posibilitar la unión; la consecuencia es que, durante un breve instante, se ve a un personaje en la pantalla moviendo sus labios, pero sin producir sonido alguno. También llamado *lip-flap*. *Véase* **empalme.**

■ **silla de director** Simple silla plegable con la palabra «director» o con el nombre del director escritos en su respaldo, que se ha convertido en otro de los iconos que simbolizan el *glamour* del cine, sobre todo en Hollywood.

■ **símbolo** (1) Cualquier objeto, escenario, persona o acción cuya significación o significado exceden su función dramática. Además de tener un significado denotativo, un símbolo posee una significación implícita y connotativa que puede surgir a partir de alguna asociación universal enraizada en el espectador y desplegada por éste o a partir del contexto de la obra en que se inserta. En *Intolerancia* (*Intolerante*, 1916), de D. W. Griffith, la imagen de la madre (interpretada por Lillian Gish) que mece la cuna y une las cuatro historias es claramente un símbolo de la continuidad de la vida, que entendemos a partir de nuestra propia experiencia y nuestros conocimientos, mientras que «Rosebud», el famoso trineo del *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, extrae toda su significación como símbolo de la infancia perdida de Kane sólo en el contexto de la película entera. Los símbolos son una forma de enriquecer el significado de una obra, de construir un subtexto que extienda la significación de los acontecimientos dramáticos que tienen lugar en la pantalla. Cuando una obra está llena de tales símbolos, especialmente de personajes que representan algo más que ellos mismos, y la propia acción principal adquiere un valor simbólico, estamos ante una «alegoría». Encontramos un ejemplo de alegoría en *El séptimo sello* (*Det Sjunde Inseglet*, 1957), de Ingmar Bergman, que teje la acción y los personajes al modo de un tapiz medieval que representa la lucha universal entre las fuerzas de la vida y de la muerte. *Véase* **alegoría** y **subtexto.** (2) En semiótica, uno de los tres tipos de signos definidos por C. S. Peirce. Un símbolo está compuesto por un significante que está ligado a lo que significa sólo por asociación o convención, y no porque sea una representación directa de ello, como sucede en el caso del icono, o esté directamente relacionado con ello, como en el caso del índice. Por ejemplo, el águila americana se ha convertido en un símbolo de los EE.UU. *Véase* **semiótica.** (3) En los gráficos por ordenador, forma básica, tal que un círculo o un cuadrado, almacenada permanentemente en la memoria del ordenador y que puede usarse como parte de un dibujo. *Véase* **animación por ordenador.**

símbolo Los diversos símbolos de *El séptimo sello* (1957), de Ingmar Bergman, se entrelazan formando una rica alegoría de la lucha entre la vida y la muerte.

■ **simulación digital de escenas (DSS)** Gráficos de ordenador utilizados para imágenes cinematográficas. *Véase* **animación por ordenador.**

■ **simulador de lluvia** Aspersor sujeto a la parte superior de un trípode móvil de gran altura desde el que se dispersa agua, dando la impresión de que llueve sobre una pequeña zona de terreno, o bien serie de aspersores suspendidos sobre el escenario desde los que se esparce agua, provocando el efecto de que está lloviendo sobre una zona más amplia.

■ **sin exponer** Película que no ha sido expuesta a la luz ni en la cámara ni en la positivadora y que permanece virgen.

■ **sin revelar** (1) Película expuesta que todavía no ha sido procesada. (2) Película que está siendo procesada pero que no ha llegado a la fase de revelado.

■ **sincrónico** Término procedente de la lingüística y la semiótica con el que se describe a cualquier lenguaje o código de signos en tanto que existe como un todo, como un sistema individual, y se utiliza por oposición a «diacrónico», que se refiere a un sistema de este tipo en tanto se desarrolla a través del tiempo. Ambos términos se utilizan a veces en el discurso crítico: «sincrónico» se emplea en relación con cualquier obra de arte en tanto se percibe espacialmente como una entidad total y «diacrónico» cuando la obra se percibe temporalmente como una forma cambiante y en desarrollo. *Véase* **diacrónico** *y* **semiótica.**

■ **sincronismo** Alineación del sonido y la imagen de forma que el primero parece proceder directamente de alguna acción producida en la segunda.

■ **sincronismo de proyección** Sincronización de imagen y sonido para la proyección, que se consigue mediante la sincronización de positivado, es decir, la colocación de la banda de sonido en posición adelantada respecto a la imagen en la copia estándar debido a las posiciones distintas del objetivo de imagen y de la cabeza de sonido en el proyector. *Véase* **adelanto de sonido** *y* **sincronización de positivado.**

■ **sincronización** (1) Colocación del sonido de forma que parezca venir directamente de alguna acción en la pantalla. (2) Alineación tanto de la imagen como del sonido de forma que los dos estén directamente relacionados. (3) Alineación conjunta de la cámara con la grabadora de sonido en la filmación en sistema doble de forma que la imagen y el sonido estén perfectamente emparejados. Se han utilizado varios métodos al comienzo de la filmación para señalar los comienzos correspondientes tanto de la imagen como del sonido. En el primero, se filma una claqueta con información relevante sobre el rodaje para señalar la toma, al mismo tiempo que la información se lee en voz alta y se envía a la grabadora de sonido, que la registra en la cinta magnética de 6,35 mm. Los listones unidos a la claqueta se hacen entrechocar juntos, permitiendo posteriormente al montador comenzar la sincronización alineando el fotograma en el que se unen los listones con el punto exacto de la cinta en el que comienza a escucharse el chasquido. Los números de código de tiempo en una claqueta inteligente, también registrados en la cinta de audio, permiten, asimismo, el emparejado. En otro método, denominado claqueta automática, un destello de luz en la cámara vela unos cuantos fotogramas a medida que la película comienza a moverse, al mismo tiempo que se envía un pitido de sincronía a la cinta magnética; posteriormente, el montador utiliza estos dos puntos de referencia para comenzar la sincronización de la imagen y el sonido. Un método más antiguo de registrar la imagen y el sonido de forma que posteriormente pudieran pasarse en sincronización continua utilizaba un generador de impulsos de sincronía en la cámara que enviaba una señal con la misma frecuencia que la velocidad de la cámara mediante un cable o por radio a la cinta magnética, donde se grababa en una banda de sonido aparte junto con el sonido. Cuando se transfería el sonido de la cinta a película magnética, la señal de impulso podía controlar la velocidad de la grabadora de forma que la banda estuviera perfectamente alineada con la película. Una forma más eficaz de lograr una sincronización continua de imagen y sonido es mediante un oscilador de cristal en la cámara que controla la velocidad de la máquina y un oscilador correspondiente en la grabadora de sonido que deja en la cinta un registro idéntico a la velocidad de la cámara. El registro de la cinta puede utilizarse posteriormente al transferir el sonido de cinta a película para controlar la velocidad de la grabadora, de forma que el sonido esté en sincronía con la imagen. La tecnología de código de tiempo se utiliza además para permitir la sincronización de la imagen y el sonido cuando un generador en la cámara, sincronizado con la grabadora de sonido, imprime los números del código de tiempo en el borde de la película al mismo tiempo que se graban en la cinta de audio. *Véase* **montaje.**

■ **sincronización a ojo** Sincronizar imagen y sonido sin el uso de una claqueta o de un pitido de sincronía. El montador trata de alinear ambas películas valiéndose de algún punto obvio de correspondencia, como cuando se dispara un arma y un personaje muestra un daño físico. Sin ser especialmente una buena idea, a veces esta práctica resulta necesaria, por ejemplo, cuando la cámara está demasiado lejos de la grabadora para que se pueda realizar una correcta sincronización. *Véase* **montaje** *y* **sincronización.**

■ **sincronización de positivado** Posición avanzada de la banda de sonido en la copia estándar en relación con la imagen para conseguir un sonido sincrónico, necesaria debido a que la cabeza de sonido se encuentra antes que el objetivo en el proyector. Para película de 35 mm, la banda de sonido óptica está 21 fotogramas adelantada a la película; para película de 16 mm, la banda de sonido está 26 fotogramas adelantada. *Véase* **adelanto de sonido.**

■ **sincronización del copión** Coordinar las películas de imagen y sonido y unirles cola *leader* para que ambas empiecen y permanezcan en sincronía durante el montaje.

■ **sincronización digital** Sincronización en el funcionamiento de la cámara y de la grabadora de sonido mediante una señal digital enviada, por cada fotograma, por la cámara a la cinta. Este código digital permite una perfecta sincronización de la imagen y el sonido para el proceso de montaje. *Véase* **sincronización.**

■ **sincronización en el montaje** Sincronizar imagen y sonido mediante la sincronizadora durante el proceso de montaje. *Véase* **sincronizadora.**

■ **sincronización inteligente** Sincronizar imagen y sonido mediante una claqueta inteligente. *Véase* **claqueta inteligente.**

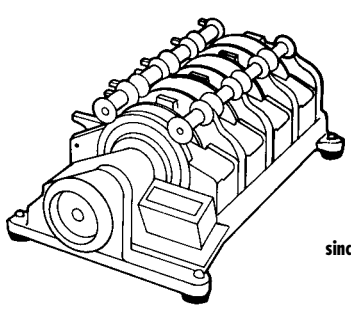
■ **sincronización por cable** Sistema de grabación sincronizada de la imagen en la película y del sonido en una cinta magnética mediante el empleo de un cable conector. No obstante, el método preferido actualmente para la sincronización es la realizada por cristal de cuarzo, que utiliza cristales de cuarzo de la misma frecuencia en ambos aparatos. *Véase* **sincronización.**

■ **sincronización por cristal de cuarzo** Método utilizado para registrar la imagen en la película y el sonido en la cinta magnética de forma sincronizada y sin cables, mediante el empleo de dos cristales de cuarzo oscilantes de la misma frecuencia, uno emplazado en el mecanismo de arrastre de la cámara y otro en el generador de impulsos de sincronía que se conecta a la grabadora de cinta magnética. Este sistema puede mantener sincronizadas simultáneamente un gran número de cámaras y de grabadoras de sonido.

■ **sincronización sin cable** Cualquiera de los métodos utilizados en la grabación de sonido en sistema doble para sincronizar la cámara y el magnetófono sin el uso de un cable de impulsos de sincronía, como puede ser, por ejemplo, un sistema de sincronización por cristal de cuarzo. *Véase* **sincronización** (3).

■ **sincronizado, cronometraje** (1) Proceso de ajustar con precisión una voz en *off* a las imágenes de una película de forma que ambas se correspondan momento a momento, por ejemplo, en una película documental. (2) Determinar la duración exacta de un plano o escena. (3) Determinar la velocidad de una acción o sonido para una película de animación.

■ **sincronizadora** Máquina utilizada en el montaje para situar las películas de imagen y sonido en relación correcta la una con la otra y también para medir metros y fotogramas. Este instrumento consiste en dos o más pares de ruedas dentadas montadas sobre un solo eje giratorio y permite reproducir y alinear una o más combinaciones de imagen y sonido. Los dientes de las ruedas engranan las perforaciones de película, manteniéndolas en sincronía, mientras unas bobinadoras mueven las películas adelante o atrás. Una cabeza de sonido montada sobre una rueda puede captar la señal de sonido y enviarla a un amplificador y a un altavoz. Cuando la imagen y el sonido están correctamente alineados en la máquina, se considera que están en «sincronización para el montaje».



sincronizadora

■ **sincronizadora de rodillos** Mecanismo con dos o más ruedas dentadas, utilizado en el montaje cinematográfico para sincronizar copiones montados, originales y bandas de sonido. *Véase* **sincronizadora.**

■ **sincronizar** (1) Alinear el sonido con la imagen de forma que el primero parece proceder de la segunda. (2) Situar el sonido y la imagen en correcta correspondencia durante el montaje mediante una sincronizadora, es decir, situarlos en «sincronización para el montaje». (3) Colocar el sonido en relación directa con la imagen situando la banda de sonido adelantada cierta distancia respecto a la imagen que le corresponde en la copia estándar (21 fotogramas en película de 35 mm y 26 fotogramas en película de 16 mm) para tener en cuenta las posiciones diferentes en el proyector de la cabeza de sonido y del objetivo, es decir, colocar el sonido y la imagen en «sincronización de positivado». (4) Intersincronizar en relación correcta una combinación de cámaras, proyectores o *dubbers* para cualquiera de diversos procesos (por ejemplo, la filmación de un plano con retroproyección o una sesión de doblaje). *Véase* **adelanto de sonido** *y* **sincronización.**

■ **sindicato de artistas** Organización de trabajadores a la que pertenecen los intérpretes (por ejemplo, el Screen Artists Guild).

■ **síndrome del vinagre** Enfermedad que afecta a las películas con soporte de acetato (o triacetato) de celulosa, cuando se almacenan en condiciones de humedad y temperatura relativamente altas. La descomposición que se produce en el soporte de la película produce alabeos y encogimiento. El proceso de hidrólisis y la descomposición del acetato tienen como consecuencia la creación de ácido acético, que emite un gas con olor a vinagre y con la capacidad de hacer comenzar el mismo proceso en películas cercanas. Aunque se han propuesto varias teorías para retardar este proceso –por ejemplo, mantener las películas en un área bien ventilada, almacenarlas en contenedores especiales con cedazos moleculares similares a esponjas o almacenarlas a temperaturas reducidas–, este deterioro parece imposible de detener una vez ha comenzado. Al haberse utilizado esta película «de seguridad» para el cine comercial desde 1951 (la anterior película de nitrato de celulosa se consideró más inflamable y propensa al deterioro), una parte considerable de nuestro legado cinematográfico está amenazada. Una esperanza para la conservación de películas es la realización de copias digitales de tantas películas como se pueda tan rápido como sea posible. *Véase* **conservación de películas.**

■ **sinécdoque** Figura del discurso en la que una parte representa el todo (por ejemplo, cuando se habla de los empleados como «mano» de obra) o en la que el todo representa a la parte (por ejemplo, cuando a los atletas en las Olimpíadas se les llama por el nombre de su país). En el cine, estos conceptos y esta terminología pueden aplicarse, en el primer caso, al primer plano de las ruedas en marcha de un tren, que sugieren el vehículo en su totalidad, y, en el segundo, al plano del desfile de un ejército que, para nosotros, representa el movimiento de un soldado individual. En la semiótica, éstos son ejemplos de índices, dado que representan otra cosa con la que están en conexión directa. La sinécdoque se encuentra relacionada con la metonimia, que consiste en la utilización de un objeto para representar otro con el que se le asocia normalmente (por ejemplo, cuando un par de alas indican un piloto). *Véase* **índice** *y* **metonimia**.

■ **sinergia** Término que significa «acción combinada» y que hace referencia especialmente al funcionamiento conjunto de diversas partes en coordinación y cooperación. Actualmente se utiliza para describir las actividades sinérgicas de las diversas partes de un gran conglomerado que se derivan de la realización de una película. Una sola película se utiliza en una serie de distintos medios de comunicación: cine, cinta de vídeo, disco láser, televisión por cable, televisión normal, CD-ROM, grabaciones musicales en CD de la banda sonora, versión novelada y objetos fabricados. El principio es que la suma de actividades produce una acción y unos ingresos mayores que cualquier parte por sí sola. El concepto sugiere todas las estrategias de mercadotecnia que intervienen en la confección de una sola película. *Véase* **Hollywood.**

■ **sinfonías de ciudad** Serie de películas de no ficción que explora la vida y la realidad física de una gran ciudad, frecuentemente en un estilo impresionista. El nombre genérico de este tipo de películas procede del subtítulo del filme de Walter Ruttman *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (*Berlín, die Symphonie einer Grosstadt*, 1927).

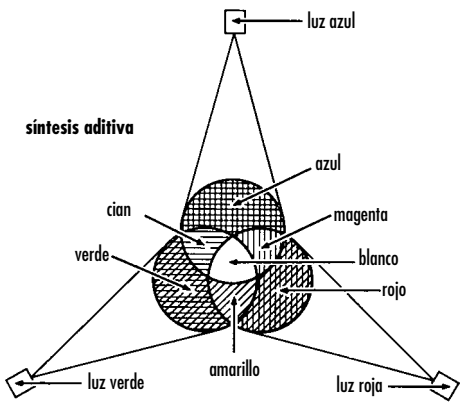
■ **sinopsis** Breve resumen de una película o una película en potencia escrito en unos pocos párrafos y que incluye sólo un esbozo general de los hechos. Una sinopsis puede utilizarse como forma práctica de despertar el interés inicial de un

editor de historias en un proyecto cinematográfico. En el ámbito anglosajón, a veces recibe el nombre de *idiot page*. *Véase* **guionista.**

■ **sintagmático** Término de la semiótica utilizado para describir la relación lineal u «horizontal» de una palabra con otras palabras en una frase. Una palabra individual obtiene un significado sólo en relación con las palabras que la han precedido o la siguen en la frase. El término «paradigmático» se utiliza en referencia a la capacidad de la palabra de obtener significado mediante su relación asociativa o «vertical» con palabras similares en el sistema lingüístico, al hecho de que haya sido específicamente escogida en lugar de otra de esas palabras. Los signos de otros sistemas de signos pueden estudiarse de esa misma manera. Christian Metz, en *Ensayos sobre la significación en el cine*, ha categorizado diversos tipos de planos y secuencias en el cine como unidades sintagmáticas, partes de su *grande syntagmatique*, que son segmentos autónomos que alcanzan su «significado último en relación con la película como totalidad». *Véase* **paradigmático** *y* **semiótica.**

■ **sintaxis** En el estudio del lenguaje, término que se refiere a la estructura del orden de las palabras en una oración gramática o frase. En los estudios sobre cine, el término se ha aplicado a veces a la forma en la que se unen los planos para transmitir un significado o crear un efecto determinado, o a la forma en la que se ordenan los diversos elementos de una *mise-en-scène* dentro del espacio del encuadre para crear un significado o afectar al espectador. *Véase* **sintagmático.**

■ **síntesis aditiva** Método cinematográfico que combina la luz de los tres colores primarios (rojo, verde y azul) en intensidades y mezclas controladas sobre la imagen proyectada. El sistema de color Dufay empleaba un mosaico de diminutas partículas de color que recubría la película; la imagen se fotografiaba a través de ese mosaico, después se sacaba una copia positiva mediante procesado para película reversible y, por último, se proyectaba a través del mosaico. En su forma primitiva, el Technicolor se obtenía a partir de dos tiras de película, dos películas de blanco y negro originalmente fotografiadas por separado con una sola cámara, una a través de un filtro rojo y otra a través de un filtro verde, que luego se proyectaban simultáneamente a través de filtros rojos y verdes, añadiéndose así los colores a la imagen. La síntesis aditiva de color ya no se emplea en cinematografía. En la actualidad, para proyectar imágenes en color se emplea el método sustractivo, en el que unos tintes en la película sustraen los colores no deseados a la luz blanca. De esta forma se consiguen imágenes en color más brillantes y reales. *Véase* **película de color** *y* **síntesis sustractiva.**



■ **síntesis analógica de imágenes, síntesis de vídeo** Método de creación de formas móviles y cambiantes para la filmación de efectos especiales (por ejemplo, globos giratorios, esferas que se expanden o se contraen, líneas que se juntan y se separan). Este antiguo método analógico y videográfico ha sido sustituido en gran medida por los procedimientos digitales. *Véase* **efectos digitales.**

■ **síntesis sustractiva** Método para proyectar imágenes en color eliminando de la luz blanca mediante filtrado partes no deseadas del espectro. Este procedimiento es el que se utiliza en el cine actualmente, en contraposición con el de síntesis aditiva, que crea la imagen combinando los colores primarios, y que es la base de la televisión en color. Un procedimiento pionero utilizado con gran éxito fue el Technicolor, en el cual un prisma divisor de haz enviaba las ondas luminosas a tres negativos distintos, dos de ellos en contacto, para el registro individual de cada uno de los colores primarios. La necesidad de la grande y engorrosa cámara y el complicado sistema de procesado para los tres negativos quedó eliminada cuando se hizo disponible a principios de la década de los cincuenta la película tricapa integral. En el método tricapa tres emulsiones distintas, una para cada uno de los colores primarios, se combinan en capas sobre un solo soporte, la primera sensible a la luz azul, la segunda a la verde y la tercera a la roja. Cuando se revela el negativo, unos copuladores químicos en cada capa producen un tinte en el correspondiente color sustractivo o complementario, es decir, el color que queda

cuando se ha sustraído el primario del espectro. Las tres capas son de color amarillo, magenta y cian, respectivamente, pero presentan concentraciones en cantidades inversas a las necesarias para los colores y tonos originales. De ahí que los colores aparezcan como complementarios, mientras que la luz y la oscuridad aparecen invertidos. Posteriormente, la imagen se copia sobre una película positiva tricapa, generalmente con los copuladores magenta en la parte superior, los cian inmediatamente debajo de ellos y los amarillos en el fondo, para formar una imagen con tintes en concentraciones suficientes como para crear los colores originales de la escena con la luz y la oscuridad normales. En la película reversible la imagen positiva se imprime en la película original. Cuando se proyecta la imagen, cada uno de los colores sustrae su propio color complementario (en este caso, el primario) de la luz de la bombilla del proyector y es enviado a la pantalla. *Véase* **película de color, síntesis aditiva** *y* **Technicolor.**

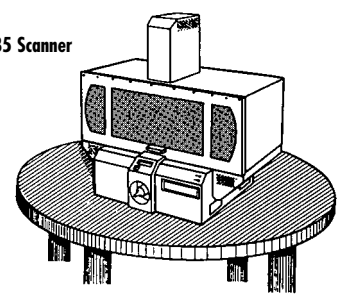
■ **sintetizador** Instrumento electrónico empleado en ocasiones en el cine para crear música o sonidos sorprendentes o inusuales, o para confeccionar una banda sonora completa. Giorgio Moroder empleó el sintetizador para crear una efectiva música de fondo que encaja a la perfección con las imágenes más bien audaces y violentas de *El expreso de medianoche* (*Midnight Express*, 1978), de Alan Parker, y de *El beso de la pantera* (*Cat People*, 1982), de Paul Schrader. La tecnología digital se ha incorporado al sintetizador, logrando que este instrumento electrónico sea capaz de reproducir todo tipo de instrumentos y voces almacenados digitalmente y que, además, pueda enviar sonidos a un ordenador para su alteración y manipulación. Los sonidos generados por el sintetizador pueden alterarse e integrarse digitalmente con otros sonidos digitales mediante el Musical Instrumental Digital Interface (MIDI) y ser posteriormente integrados mediante un código de tiempo SMPTE en película o vídeo. Los sintetizadores también sirven para la impresión de partituras y de partes.

■ **sintetizador Moog** Instrumento eléctrico utilizado para crear música de fondo o efectos musicales. Los sonidos se crean haciendo girar botones que conectan módulos a cables eléctricos. *Véase* **sintetizador.**

■ **siseo** *Véase* **ruido.**

■ **sistema cinematográfico digital Cineon** Sistema creado por Kodak que convierte las imágenes en película a un código digital para realzarlas, alterarlas o restaurarlas y, posteriormente, transferirlas de nuevo a película. El proceso se inicia en un escáner digital de alta resolución para película, el Lightning Scanner o el Genesis Scanner, que emplea tecnología CCD (*charged-coupled device*, «dispositivo de acoplamiento de carga») y trabaja sobre una plataforma Onyx de Silicon Graphics. El monitor reproduce con gran fidelidad el color original de la película, permitiendo trabajar sobre la imagen con gran precisión y exactitud. La grabadora para película Cineon Lightning, que utiliza tecnología láser, transfiere las nuevas imágenes a película Kodak de una forma que las hace indistinguibles del original en cuanto a calidad. Con objeto de sacar provecho de las nuevas tecnologías, el Cinesite Digital Film Center de Kodak abrió sus puertas en Los Ángeles en 1992 y el Cinesite Ltd. lo hizo en Londres en 1993. No obstante, el sistema se encuentra disponible en todo el mundo en un gran número de otras empresas de posproducción. Las nuevas versiones de sobremesa comercializadas en 1994, los escáneres para película Cineon Genesis 35 y 65, han ido reemplazando al modelo Genesis, más voluminoso, y, aunque su velocidad de escaneado es más lenta, resultan económicamente más accesibles y producen resultados de calidad semejante. *Véase* **compuesto digital, digital, efectos digitales** *y* **restauración digital.**

Cineon Genesis 35 Scanner

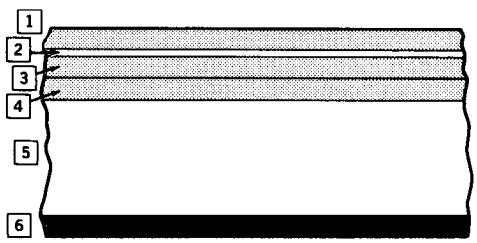


■ **sistema de cámara giroestabilizada** Sistema de cámara basado en el giroscopio que se utiliza para producir un encuadre estabilizado en planos difíciles o en planos tomados en movimiento muy rápido, cuando la cámara debe ir sujeta, por ejemplo, a un helicóptero, una embarcación o un vehículo en movimiento. El SpaceCam es un sistema de este tipo muy utilizado y la Academy of Motion Pictures and Sciences le concedió una placa como premio al logro científico y tecnológico en 1995. Este sistema permite que la cámara capte el horizonte absolutamente horizontal mientras la aeronave avanza, tomar planos precisos mientras la aeronave acelera, gira o se ladea; realizar panorámicas horizontales o verticales hasta de 120 grados por

segundo, o sujetarla al morro, a un lado o a la cola de un helicóptero. Además de conseguir estos efectos en la cinematografía aérea, el sistema puede conectarse a un cable o montarse sobre una grúa y manejarse a distancia para conseguir planos difíciles en lugares de acceso complicado. Actualmente los movimientos del SpaceCam pueden programarse para la creación de placas de fondo precisas, que pueden unirse en compuestos con planos de efectos especiales y de acción real.

■ **sistema de cine en casa, Home Cinema** Equipo doméstico, formado por varios aparatos, que reproduce películas en vídeo (digital o analógico) de una forma que se aproxima al efecto y a la calidad que se consiguen en un cine. Un equipo de este tipo incluye un televisor de gran pantalla de, al menos, 25 pulgadas, un magnetoscopio o un DVD, un receptor y un sistema de sonido estéreo envolvente, como el Dolby Pro Logic, con cinco altavoces (tres para la izquierda, la derecha y el centro de la pantalla y dos detrás para el sonido envolvente) y un *subwoofer* aparte. El THX Sound System, desarrollado por Lucasfilm, es una garantía de aprobación que se da a los equipos electrónicos y a los altavoces que usan el Dolby Surround y alcanzan la calidad exigida. Este tipo de complejo empezó a incluir un reproductor de discos láser. Actualmente varias empresas de electrónica han empezado a lanzar todos los aparatos en una sola consola o «caja». Hoy día, prácticamente se utiliza en exclusiva el vídeo digital. *Véase* **vídeo doméstico.**

■ **sistema de color tricapa integral** Procedimiento de color sustractivo que utiliza una sola película con tres capas de emulsión, cada una de las cuales capta las ondas lumínicas de uno de los tres colores primarios. La emulsión superior normalmente es sensible al azul. Bajo esta capa hay un filtro que impide que la luz azul penetre hacia las capas sensibles al verde y al rojo. En cada capa de emulsión, los haluros de plata y los tintes químicos, llamados copuladores, se exponen y se revelan. Cuando los haluros no expuestos se eliminan mediante lavado y los haluros de plata se someten al baño de blanqueo, cada capa forma una imagen en el color sustractivo (o complementario) apropiado, es decir, el color que queda cuando se extrae su respectivo primario de la luz blanca (amarillo para el azul, magenta para el verde, cian para el rojo), pero con los colores en concentraciones opuestas a las que se necesitan en la imagen real. Por lo tanto, los colores aparecen como complementarios de los colores originales, al mismo tiempo que las zonas claras y oscuras están invertidas. A partir de este negativo se imprime un positivo en color sobre otra película tricapa, pero esta vez con tintes sustractivos en concentraciones adecuadas de manera que los colores aparezcan como en la escena original, con las zonas claras y oscuras habiendo recuperado su distribución normal. La película virgen positiva normalmente tiene la capa de emulsión sensible al verde arriba, la sensible al rojo en el medio y la sensible al azul abajo. Cuando la imagen se proyecta sobre la pantalla, cada uno de los colores sustractivos extrae a su primario de la luz y se proyecta él mismo. Desde comienzos de los cincuenta, la película tricapa integral ha sustituido a los tres negativos del Technicolor. Este avance fue considerablemente potenciado por la Eastman Color de Eastman Kodak, una película tricapa que se lanzó al mercado en 1952. *Véase* **película de color.**



película de color tricapa integral
1. emulsión
2. filtro
3. emulsión sensible al verde
4. emulsión sensible al rojo
5. soporte
6. respaldo antihalo

■ **sistema de doble pase** Procedimiento de máscara móvil que utiliza dos planos individuales pero exactamente iguales de la misma acción, de figuras pintadas sobre un atril, o de miniaturas. Actualmente este proceso es posible mediante mesas de animación y sistemas computerizados de control del movimiento y *go-control*. Una maqueta de un vehículo espacial, por ejemplo, se filma primero contra un fondo negro, permitiendo por ello que se imprima una imagen positiva autoenmascarada. Después, la miniatura se pinta de blanco y se filma, exactamente con el mismo plano, con luz brillante en película de alto contraste, a partir de la cual se crea una máscara móvil macho. Después de invertir la geometría de la máscara de alto contraste mediante diversos procesos, la máscara se utiliza para tapar la forma de la miniatura en el fondo de un positivo que se está filmando en un negativo virgen. Después, el área vacía del negativo se rellena con la imagen positiva de la miniatura realizada en el pase original. *Véase* **procedimiento de máscara móvil.**

■ **sistema de edición de vídeo** Sistema que edita imágenes seleccionándolas a partir de un magnetoscopio reproductor fuente y copiándolas en un orden deseado en un magnetoscopio grabador. Se utilizan dos o más magnetoscopios reproductores para eliminar la necesidad de cambiar bobinas, pero también para crear transiciones más sofisticadas que los simples cortes (por ejemplo, encadenados y fundidos). Una consola de edición maneja las diversas operaciones de las máquinas sincrónicamente y también señala los puntos de corte. A este tipo de sistemas de edición se les denomina lineales, ya que sólo se puede acceder a escenas concretas moviéndose secuencialmente a través de toda la obra en lugar de poder hacerlas aparecer a voluntad, aleatoriamente. A veces se transfieren las películas a cinta de vídeo, permitiendo al director montar la película rápida y eficazmente sin tener que cortar y empalmar un copión montado. Un ordenador asigna a las imágenes un código de tiempo y pueden hacerse aparecer rápidamente a uno o más monitores junto con el sonido apropiado. Este sistema permite al montador probar varias secuencias y grabar varias versiones antes de ensamblar la versión final a partir de la cual se hace una lista de decisiones de edición (EDL) para la creación de una copia máster de vídeo o una lista de corte del negativo para realizar el ajuste de continuidad del verdadero negativo de la película. No obstante, los sistemas digitales no lineales están sustituyendo rápidamente a los sistemas de edición de vídeo. Varios sistemas de edición no lineales se introdujeron a principios de los años ochenta (por ejemplo, el Eddiflex, con ocho magnetoscopios distintos alimentando el proceso), pero éstos están siendo sustituidos por sistemas digitales no lineales que permiten un acceso completamente aleatorio. *Véase* **consola de edición, edición lineal, edición no lineal, montaje** *y* **vídeo.**

■ **sistema de estudios** Método industrial de producción a gran escala de películas empleado por los estudios de Hollywood desde los años veinte hasta principios de los cincuenta. La figura que suele citarse como iniciador de este tipo de producción y como creador del prototipo de los futuros estudios cinematográficos es Thomas H. Ince, quien construyó Inceville en la zona de Hollywood en 1912, mientras trabajaba para la New York Picture Company. Allí dirigió numerosas películas, convirtiéndose además en productor y en jefe de producción, supervisando la realización de numerosos filmes que no dirigía personalmente pero sobre las que tenía un control absoluto. Se realizaban un gran número de películas de forma simultánea en diferentes instalaciones del estudio, y los directores trabajaban ciñéndose a guiones cuidadosa y profusamente elaborados que el propio Ince aprobaba y que contenían el croquis de toda la película. Todo el proceso de rodaje se planificaba de forma escrupulosa, y el propio Ince tenía la última palabra sobre el montaje del filme. Producción en cadena de películas, división del trabajo, filmación de escenas saltándose el orden del guion literario con el fin de ahorrarse costes, supervisión de las películas por parte de un responsable de producción, realización de películas con arreglo a fórmulas predeterminadas, más baratas de producir en masa y con un mercado asegurado...; todas estas fórmulas pasaron a formar parte de la industria del cine durante más de tres décadas y permitieron a Hollywood producir suficientes películas para satisfacer la inmensa demanda del público de su propio país y del extranjero.

En el desarrollo del sistema de estudios también desempeñó un papel significativo el control de la distribución por parte de las compañías cinematográficas. Esta práctica se inició en 1917, cuando Adolph Zukor adquirió Paramount Film Corporation y Artcraft Pictures Corporation como distribuidoras de la recientemente formada Famous-Players-Lasky Corporation. La distribución no sólo se convirtió en un importante negocio para los estudios desde el punto de vista económico, ayudándoles a financiar sus películas, sino que les permitió obligar a los propietarios de salas a contratar en bloque todas sus ofertas. El siguiente paso lógico era la adquisición de cines por parte de los estudios, para así disponer de un control total sobre todos los aspectos de la industria y tener garantizado un mercado para sus productos. Con el control vertical de la producción, de la distribución y de la exhibición, los estudios acabaron monopolizando finalmente toda la industria. Aunque los beneficios eran enormes, también lo eran los costes, y los propios estudios fueron cayendo progresivamente bajo el control de los banqueros y los hombres de negocios, con supervisores de producción tomando las decisiones de orden práctico y artístico, en vez de hacerlo los directores. Con el fin de realizar películas de manera rápida y eficaz, las decisiones provenían de las altas jerarquías, y las tareas de producción se asignaban a una serie de especialistas y de departamentos. El director a menudo no era más que uno de esos especialistas, cuya tarea consistía en traducir un guion predeterminado a imágenes y en enviarlo a otros especialistas para que le dieran la forma final. La propia película no era más que un producto que tenía que dar dinero y, para conseguirlo, debía seguir ciertos criterios que ya ha-

bían demostrado su éxito en la taquilla. Las películas de corte similar que seguían líneas argumentales convencionales con un fondo común resultaban además más económicas de producir.

La llegada del sonido incrementó los costes de producción y puso en mayor medida a los estudios bajo el control de los banqueros de Wall Street, aumentando la departamentalización de la producción cinematográfica. A mediados de los años treinta, los grandes estudios eran MGM, Paramount, Twentieth Century-Fox, Warner Brothers, Columbia, Universal, RKO y United Artists, aunque este último era, sobre todo, un distribuidor de películas independientes. A finales de esa década, estas compañías producían más de las tres cuartas partes de los filmes distribuidos en los EE.UU., y cada una rodaba más de 50 filmes al año. Hollywood fabricaba entre 400 y 500 películas anualmente para un público que compraba aproximadamente 80 millones de entradas a la semana. Monogram y Republic eran estudios más pequeños que producían películas de serie B de bajo coste, sobre todo *westerns*, de una forma muy rápida, mientras que Walt Disney se especializó en las películas de animación. El programa doble era norma habitual en la mayoría de los cines, y los grandes estudios disponían de unidades de producción especiales para rodar filmes baratos de serie B como películas de relleno para el programa doble. Cada estudio solía contar con una persona a cargo de toda la producción (por ejemplo, Irving Thalberg como vicepresidente de la MGM), a cuyas órdenes trabajaban numerosos productores o productores asociados, responsables de cada producción concreta. Los estudios disponían de una nómina estable de estrellas, directores, guionistas y diseñadores, así como de sus propios departamentos de técnicos. Aunque el talento individual no quedaba anulado y las estrellas evolucionaban siguiendo su propio camino, se exigía una cierta coherencia en su estilo y en sus papeles. A directores como John Ford y Billy Wilder se les daba la posibilidad de dejar su propia marca indeleble en cada película que hacían bajo el control del sistema, siempre y cuando sus filmes resultaran rentables. Hollywood produjo una serie de películas excepcionales en esos años, en parte a pesar del sistema de estudios y en parte gracias a él, pero también fue responsable de la realización de cientos y cientos de obras mediocres y convencionales.

Aunque Hollywood desarrolló un estilo diestro y sencillo con el que realizar la mayor parte de sus películas, cada estudio se centraba en un tipo específico de filme y poseía su propio sello visual. MGM, por ejemplo, con sus populares estrellas, sus ambiciosos decorados, su elegante refinamiento y su iluminación de clave tonal alta, era el estudio que facturaba *glamour* para el entretenimiento familiar, mientras que Warner Brothers, con sus imágenes más contrastadas y menos glamourosas, con las que dar cuerpo a materiales menos propicios para la evasión, produjo películas de gángsteres, dramas sociales e, incluso, musicales más cercanos al mundo real. Paramount creó un mundo brillante y resplandeciente para espectáculos sofisticados y, tras las dificultades financieras que atravesó en 1933 y su reorganización en 1935, se convirtió en el centro de la comedia y del entretenimiento ligeros durante muchos años. Universal, con sus oscuras imágenes de bajo contraste, se especializó en el oscuro universo del cine de terror, creando prácticamente un género propio.

La desaparición del sistema de estudios comenzó en 1948 con la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo de los EE.UU., que ordenaba a las compañías deshacerse de sus cines, poniendo fin a su control de todos los niveles de la industria y desposeyéndolas de su mercado garantizado. Pero, aunque los estudios poseían aún el control de la distribución y podían haber seguido dando guerra, el surgimiento de la televisión significó una pérdida importante de público e hizo que las compañías cinematográficas se dieran prisa en idear nuevas formas de atraer de nuevo al público a los cines. La cinematografía en color, el breve flirteo con el 3-D y, sobre todo, los procedimientos de pantalla ancha tuvieron algún impacto, pero no el suficiente. A medida que las películas independientes y los filmes europeos se introducían en la industria, los productores y los directores de cine americanos descubrieron que resultaba más barato rodar en el extranjero, donde la mano de obra era muy barata y los gobiernos estaban dispuestos a subvencionar la producción cinematográfica. A la altura de 1960, casi el 30 por 100 de las películas realizadas por los grandes estudios se filmaban en el extranjero. Los estudios comenzaron a prestar sus servicios a las compañías de televisión y, pronto, a producir ellos mismos espectáculos para el nuevo medio: los estudios RKO, por ejemplo, fueron adquiridos por la productora de televisión Desilu en 1953 con el único propósito de hacer programas de televisión. Las compañías de producción debían hacer frente a unos desorbitados gastos fijos que no podían seguir manteniendo: los numerosos departamentos y el personal, los costosos estudios y equipos de sonido, los técnicos y las estrellas con altos salarios y contratos fijos, significaban el 30 por 100 del dinero desembolsado en la realización de una película. Había llegado la hora de reducir y

eliminar departamentos, de despedir a personal y de vender los grandes solares de los estudios, convertidos en codiciados bienes inmuebles situados en una floreciente zona de California. La última fase de la desaparición de este otrora inmenso y opulento sistema de producción cinematográfico fue la compra de las propias compañías por parte de grandes conglomerados financieros, en los que el negocio de las películas era sólo una entre otras muchas empresas comerciales, *software* con el que alimentar el propio *hardware*.

Los estudios cinematográficos estrenan actualmente menos películas al año que en los tiempos del sistema de estudios: 234 nuevas películas y reestrenos en lugar de las 400 ó 500 de finales de los años treinta y comienzos de los cuarenta. Las organizaciones independientes de los grandes estudios estrenaron 185 filmes en 1995. Además de las películas que se originan directamente en los propios estudios, hay muchas que lo hacen de modo individual y a menudo independiente, con un productor y, en ocasiones, un agente «blindando un proyecto» de producción al reunir en un «paquete creativo» los derechos sobre una obra, a una estrella y a un director, y vendiendo el proyecto a un estudio o a un grupo independiente. El grupo de producción puede alquilar las instalaciones a un estudio que puede o no financiar la película, aunque, en cualquiera de los casos, lo más probable es que se encargue de su distribución. Los estudios se han convertido en empresas de producción y de distribución, en los principales centros de la parte más importante de la actividad industrial (aunque el número de películas que producen y distribuyen haya disminuido, éstas todavía recaudan el 80 o el 90 por 100 de los beneficios de la industria), pero ya no son los centros de la creatividad cinematográfica. Aunque muchos proyectos van dando tumbos por la industria durante largos periodos de tiempo, son pocas las películas que llegan a realizarse, y éstas cuestan cada vez más caras. El resultado de esta situación ha sido que las películas se diseñan en función del mercado y que los jefes de los estudios y las estrellas con tirón en taquilla cobran salarios astronómicos. Hollywood se ha convertido en un gran negocio, pero ha tenido que pagar un precio por ello: el alto coste de las películas ha obligado a unirse a los estudios, de modo que un largometraje como *Braveheart* (1995), ganador del Oscar a la mejor película, cuenta como una producción Paramount, que sólo puso el 40 por 100 del dinero de la película y se hizo con la distribución en el mercado estadounidense, mientras el 60 por 100 restante fue aportado por 20th Century Fox para obtener la distribución en el mercado internacional. El sistema de estudios producía películas para ganar dinero, pero, de alguna forma, entre toda la producción en masa, quedaba espacio para realizar películas de prestigio, y, a pesar de todas las manos que intervenían en la confección de un largometraje, las piezas a veces encajaban de una manera mágica. *Véase* **Hollywood.**

sistema de estudios El estudio Metro-Goldwyn-Mayer en 1933.

■ **sistema de filtro digital** Programa de *software* que permite probar los colores de varios filtros o de combinaciones de filtros en una imagen preliminar que se ha introducido mediante escáner en el ordenador. Este programa también permite alterar las imágenes en la edición de posproducción. De esta forma, el director de fotografía puede elegir qué filtros usar para rodar o qué efecto final crear en las imágenes ya filmadas. El *software* Tiffen Crystal Image se utiliza para estos fines en el sistema cinematográfico digital Cineon. *Véase* **filtro** *y* **sistema cinematográfico digital Cineon.**

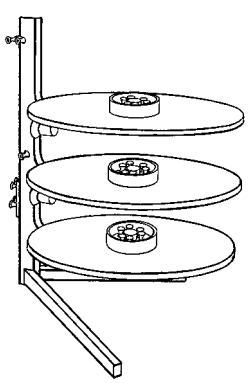
■ **sistema de grabación** Totalidad de los componentes de un sistema por los que pasa el sonido en el proceso de grabación, como los micrófonos, el monitor, la consola de mezcla y la propia grabadora.

■ **sistema de impulsos de sincronía** Antiguo procedimiento para garantizar la sincronización continua de imagen y sonido en un sistema de grabación doble cuando se utiliza la grabación de sonido magnético. Un generador de impulsos de sincronía crea un impulso de sincronía que actúa como punto de referencia para la velocidad de la cámara y se envía por cable o radio a la cinta de sonido, donde se graba en una pista individual, junto con el sonido. Cuando se regraba el sonido en película perforada con una banda magnética, la pista de impulsos de sincronía de la cinta original

controla la velocidad de la grabadora, creando, por consiguiente, una banda de sonido en sincronización precisa con la imagen. *Véase* **motor síncrono** *y* **sincronización sin cable por cristal de cuarzo.**

■ **sistema de partículas** En animación por ordenador, método para crear cualquier elemento de una imagen compuesta de pequeñas partículas cambiantes y en movimiento, como, por ejemplo, el fuego, el humo, la niebla, el agua, ráfagas de luz. Los sistemas de partículas pueden dar una sensación de gravedad, ingravidez, rebote y aleatoriedad a los movimientos de este tipo de elementos. Unos valores preseleccionados establecen automáticamente la animación de cada partícula, algo necesario debido a que cualquiera de estos elementos de la imagen puede estar compuesto por innumerables partículas. *Véase* **animación por ordenador** *y* **sistema fractal.**

■ **sistema de plato** Moderno sistema para alimentar y recoger la película que pasa a través de un proyector. Tres platos horizontales, cada uno capaz de alojar hasta 4 horas y media de película, se sitúan cerca del proyector. El plato superior alimenta de película durante toda la exhibición a la máquina, y uno de los otros platos la recibe de forma que la película no necesita rebobinarse. Tras sencillamente volver a enhebrarla, se puede pasar de nuevo toda la película (en algunos modelos hasta ese segundo enhebrado es innecesario). El tercer plato normalmente se utiliza para el ensamblaje de la siguiente exhibición. Se utiliza una sola *make-up table* para ensamblar y alimentar de película a varios sistemas de este tipo, cuando no se están utilizando, y también para desbobinar y separar la película después del pase. La película se toma de o se devuelve a la mesa electrónicamente, y puede modificarse la velocidad de este movimiento. *Véase* **cabina de proyección** *y* **proyector.**



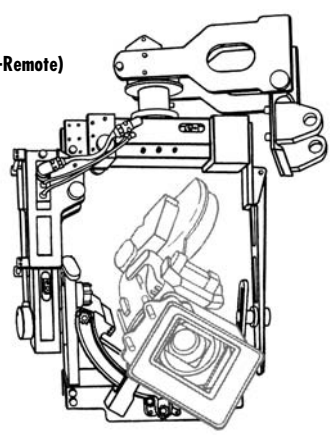
sistema de plato

■ **sistema fractal** En animación por ordenador, procedimiento para crear un único sujeto que se compone de elementos similares, pero con cierto grado de alteración o variación: por ejemplo, árboles o un terreno. *Véase* **sistema de partículas.**

■ **sistema multiplano informatizado (COMPSY)** Aparato de control de movimiento para animación diseñado por Douglas Trumbull para *Star Trek–La película* (*Star Trek: The Motion Picture*, 1979), dirigida por Robert Wise. Como el sistema Multiplane creado por Walt Disney Productions, COMPSY daba lugar a imágenes tridimensionales y con perspectiva filmando a través de una serie de planos, pero la cámara, además, se movía horizontalmente sobre rieles y estaba controlada por un ordenador para que pudiera realizar cualquier número de pases perfectamente cronometrados y para dotarla de una variedad de elaborados movimientos. El sistema se utilizó también con gran éxito en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. *Véase* **control del movimiento** *y* **multiplano.**

■ **sistema remoto** Soporte y sistema de control para una cámara por control remoto. El sistema Cam-Remote, una de las primeras unidades de este tipo, cuando se cuelga de una grúa Tulip, por ejemplo, y se maneja mediante un monitor de vídeo, puede realizar panorámicas de 360 grados, así como basculamientos extremos y rotaciones en torno al eje de la cámara. En el caso del sistema remoto Scorpio II, que funciona digitalmente, todos los movimientos de la cámara pueden programarse y repetirse.

sistema remoto (Cam-Remote)



■ ***sitcom*** *Véase* **comedia de situación.**

■ **situarse en las marcas** Indicación para que un intérprete se desplace hasta una marca señalada previamente en el suelo para un plano determinado.

■ ***skin flick*** En el ámbito anglosajón, película que incluye gran cantidad de desnudos, generalmente femeninos, y no necesariamente una gran cantidad de sexo. Al ser el principal objeto de estas películas excitar sexualmente al público, con frecuencia se las considera pornográficas. También llamada *nudie*. *Véase* **cine pornográfico.**

■ ***skip framing*** Omitir fotogramas a intervalos regulares durante la realización de una copia positiva a partir de un negativo. Este proceso acelerará la acción filmada cuando se proyecte en la pantalla; por ejemplo, saltarse un fotograma de cada dos doblará la velocidad de la acción. *Véase* ***double framing*** *y* ***stretch framing.***

■ ***skipping*** Efecto aparentemente espasmódico y desconectado entre imágenes del mismo objeto, que aparece cuando la cámara realiza una panorámica rápida a lo largo de la escena o cuando el sujeto se mueve rápidamente de un extremo a otro del encuadre. *Véase* **efecto estroboscópico.**

■ ***skull shot*** Primer plano (*skull* es «cráneo» en inglés); generalmente, se trata de un plano de reacción.

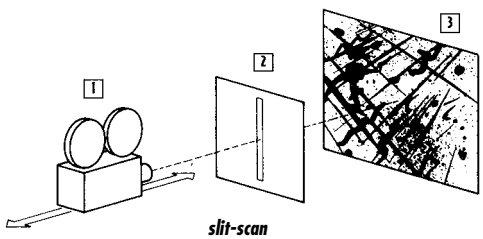
■ ***slapstick*** *Véase* **comedia *slapstick.***

■ ***sleaze*** «Vulgar», «barato». Denominación genérica aplicada al horrendo grupo de películas de bajo presupuesto que comenzaron a producirse en los años sesenta con el único propósito de ganar dinero explotando contenidos sexuales y violentos. En el grupo se incluyen películas de terror, de artes marciales y de motocicletas.

■ ***sleeper*** «Dormilón». Película que al principio recibe poca promoción y alcanza escasa notoriedad, pero que acaba convirtiéndose en un –inesperado– éxito artístico o financiero. Un ejemplo de este tipo de filme podría ser *Profesión: el especialista* (*The Stunt Man*, 1978), de Richard Rush, que en los EE.UU. estuvo a punto de no ser distribuido a nivel nacional y que, en última instancia, aunque no fue un gran éxito económico, fue vista por un público que se mostró muy elogioso.

■ ***slide-motion film*** Película, generalmente un documental, que utiliza una serie de imágenes fijas como un filmógrafo, pero en el cual la cámara parece moverse entre los elementos de las imágenes mediante un objetivo de panorámica o *zoom*.

■ ***slit-scan*** Tipo de *streak photography* utilizado por el realizador experimental John Whitney, Sr., y posteriormente desarrollado por Douglas Trumbull para la secuencia del «corredor de la puerta estelar» de *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, 1968). La técnica utiliza una cámara que filma planos de material gráfico iluminado a través de una rendija en una pantalla con largas exposiciones de un solo fotograma mientras la cámara, el material gráfico y, a veces, la rendija se encuentran en movimiento. La cámara avanza y retrocede, manteniendo el material gráfico, que, a su vez, es alterado o movido, constantemente enfocado durante la exposición. El efecto es tal que la cámara parece estar avanzando o retrocediendo muy rápidamente hacia o desde la escena. *Véase* ***streak photography.***



slit-scan
1. cámara
2. rendija
3. material gráfico

■ ***slop print*** (1) Copia positiva no montada hecha directamente a partir de un negativo para comprobar los resultados del positivado. (2) Copia positiva hecha a partir de un copión montado para permitirle al mezclador de sonido trabajar con una copia sin empalmes mientras prepara la mezcla final y también para permitirle al cortador del negativo realizar el ajuste del negativo emparejándolo con el copión montado definitivo mientras se está preparando la mezcla.

■ ***slow in/slow out*** Técnica de comenzar lentamente cualquier plano de panorámica o de *travelling*, aumentando el movimiento gradualmente y, después, ir reduciendo la velocidad para concluir, con el fin de evitar cualquier movimiento repentino que pudiera perturbar al espectador. *Véase* **panorámica** *y* **plano de seguimiento.**

■ ***smash cut, shock cut*** Corte repentino de un plano a otro. *Véase* **montaje dinámico.**

■ ***smellies*** Cualquiera de los sistemas de difusión de aromas en el cine para acompañar a una película. *Véase* **AromaRama** *y* **Smell-O-Vision.**

■ **Smell-O-Vision** Procedimiento para desprender olores que correspondan a los acontecimientos

determinados de una película mediante unos tubos que llegan a cada butaca de la sala de cine. Los diversos olores, contenidos en frascos colocados en un tambor giratorio, se desprenden mediante marcas en la película. Michael Todd, Jr., patrocinó el sistema y lo utilizó para un solo largometraje, *Scent of Mystery* (*El aroma del misterio,* 1960). *Véase* **AromaRama.**

■ **SMPTE** *Véase* **Society of Motion Picture and Television Engineers.**

■ ***snorkel*** Accesorio de cámara que permite mayor profundidad de campo que el periscopio, un accesorio similar, y que es especialmente práctico para filmar miniaturas. *Véase* **periscopio.**

■ ***snuff film*** Película, que no es ni un noticiario ni un documental, en la que se muestra el asesinato de un ser humano. Dichos filmes se ruedan supuestamente para proporcionar placer al espectador. Aunque ninguna de estas películas haya salido nunca a la luz pública, simplemente la formulación del concepto representa ya en sí misma el último estadio dentro de la espiral de violencia y caos que vive el cine en nuestros días.

■ **«sobre música»** Término utilizado en ocasiones en un guion de cine para indicar que un diálogo o sonido deben oírse con un pasaje musical determinado de fondo.

■ **sobreactuar** Actuar con exageración y con una exhibición de emoción no natural. *Véase* **actuar.**

■ **sobrecargar** Enviar una carga demasiado grande a algún sistema. En el caso concreto de un sistema de audio, enviar una señal demasiado grande, por lo que se produce una distorsión de sonido.

■ **sobreexposición** Exposición excesiva de la película a la luz, producida, o bien por una luz excesiva, o bien por una abertura demasiado prolongada en la cámara o en la positivadora. La consecuencia de la sobreexposición en una cámara es una imagen descolorida e iluminada de forma no natural, con poca gradación en la iluminación y poco detalle y, en una positivadora, una imagen oscurecida de forma no natural, de nuevo con poca gradación en la iluminación y un nivel de detalle insuficiente. A veces la película se sobreexpone intencionadamente en la cámara para conseguir un efecto alucinatorio u onírico. La misma cualidad se puede conseguir en una positivadora óptica utilizando una luz excesiva al copiar a partir de un positivo. *Véase* **subexposición.**

■ **sobreiluminar** Utilizar demasiada luz en la iluminación de un decorado o lugar. Un uso excesivo de luces de relleno, por ejemplo, puede disminuir el tipo de contraste que confiere atmósfera, textura e interés a una imagen. Es importante mantener diferenciados los distintos planos de la imagen, especialmente el plano del sujeto del fondo. *Véase* **infrailuminado.**

■ **sobreimpresión** Aparición simultánea de dos o más imágenes, una sobre otra, en el mismo fotograma. También llamada doble exposición cuando sólo se utilizan dos imágenes. *Véase* **superponer.**

■ **sobreinterpretar** Exagerar la personalidad y las características del personaje que el actor está interpretando. *Véase* **actuar.**

■ **Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE)** Organización de técnicos del mundo del cine y de la televisión, que establece para el American National Standards Institute (ANSI) los estándares para la película y los equipos cinematográficos. La organización publica *The Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers (JSMPTE)*, importante publicación tecnológica de carácter periódico.

■ **socio** Amigo de confianza de la figura principal de una película. Un ejemplo notable es George «Gabby» Hayes, que fue el amigo bullanguero, desdentado y charlatán de héroes del cine del Oeste como William Boyd («Hopalong Cassidy») y Roy Rodgers.

■ **sofá de *casting*** Mueble, generalmente colocado en la oficina del productor, donde se rumoreaba que más de una actriz comenzó su carrera en el cine, prestando sus favores sexuales. El sofá de *casting* formaba parte tanto del mito como de la realidad del Hollywood de la época dorada.

■ ***soft box*** Caja grande que contiene varias lámparas y que está cubierta por algún material que se utiliza para crear una luz suave y difusa desprovista de sombras.

■ ***software*** Aunque el término suele asociarse actualmente con los programas y archivos informáticos con los que se hace funcionar un ordenador, también se aplica a las propias películas, que se exhiben mediante el *hardware* permanente que constituyen, por ejemplo, los proyectores y los sistemas de cine en casa.

■ **solapamiento** (1) Repetición de una acción filmada al final de un plano y al comienzo de otro. Esta

práctica permite al montador unir los dos planos para que no parezca haber una discontinuidad en la acción aunque la cámara haya cambiado de posición o de distancia. La continuidad entre dos planos resulta más discreta si el corte tiene lugar en mitad de una acción. (2) Transición en la que la acción del final de un plano se repite al comienzo del siguiente. El único movimiento en ese instante parece ser el cambio en la posición o la distancia de la cámara, y el personaje parece incapaz de hacer ningún progreso. Este tipo de transición a veces se utiliza en secuencias oníricas o alucinatorias, o en una secuencia con una perspectiva subjetiva. También es un recurso eficaz para ralentizar la acción y enfatizar el dramatismo de una situación. En *El acorazado Potemkin* (*Bronenossez Potjomkin*, 1925), de Sergei Eisenstein, un elaborado solapamiento, artificial y, no obstante, dramáticamente eficaz, tiene lugar al comienzo de la película cuando se ve al marinero dando un puñetazo al plato del oficial, primero desde por encima de su hombro izquierdo y después desde por encima del derecho. (3) Continuación del sonido de un plano a otro. Este tipo de solapamiento de sonido se da en dos planos de la misma acción, pero también puede llevarse de una escena a otra, cuando ya no está presente la fuente del sonido, para lograr continuidad o un efecto dramático. (4) Repetir la misma acción al final de un plano y al comienzo del otro para conseguir el corte de continuidad descrito en (1). (5) Hablar al mismo tiempo que habla otro personaje sin permitirle acabar.

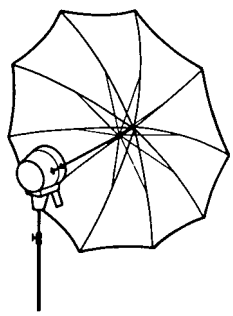
■ **solarización** (1) Inversión parcial que ocurre durante el revelado con elementos positivos o negativos y que se produce de forma accidental por la rehalogenación, o la crea de forma intencionada el laboratorio. La solarización accidental generalmente es consecuencia de una sobreexposición, especialmente cuando se filma una fuente de luz como el sol. (2) Efecto de niebla o dispersión en una imagen producido por la exposición accidental a la luz durante el revelado.

■ **solenoide** Aparato electromagnético utilizado como parte de un sistema por control remoto para dotar de movimiento limitado a un dispositivo como puede ser el armazón de una figura en miniatura. *Véase* **armazón.**

■ **sombra de micrófono** Sombra de un micrófono proyectada sobre parte del decorado. Este accidente puede evitarse utilizando algún tipo de bandera para proyectar una sombra general que absorba la del micrófono.

■ **sombrero de copa** *Véase* **trípode enano.**

■ **sombrilla** Instrumento con forma de sombrilla realizado con un material que refleja luz sobre determinada área y que crea una luz suave y difusa.



■ **sonido** Los experimentos de sincronización de imagen y sonido comenzaron prácticamente con el nacimiento del cine. Edison concibió en un principio la idea de animar las imágenes para que sirvieran como acompañamiento del sonido de su nuevo fonógrafo, mientras que W. K. L. Dickson, ayudante de Edison, inventó el kinetofonógrafo, un instrumento capaz de proyectar imágenes registradas en película sincrónicamente con el sonido procedente del fonógrafo, tal y como mostró a su jefe en 1889. Sin embargo, la sincronización presentaba grandes dificultades, y la compañía de Edison dio preferencia a su máquina de visión individualizada, el kinetoscopio, aunque en 1895 construyó y explotó, al menos, 50 máquinas de visión individualizada con música y efectos de sonido no sincronizados suministrados por un fonógrafo, a las que llamó kinetófonos. Una vez establecida la exhibición de películas en salas, Edison realizó un postrer intento, entre 1910 y 1916, para dotar de sonido sincronizado a las imágenes proyectadas en pantalla mediante un fonógrafo de mayor potencia y un cilindro de grabación de mayor duración, sistema al que de nuevo se dio el nombre de kinetófono, pero también esta vez fracasó. Aunque el problema de la amplificación del sonido había quedado resuelto gracias a Lee de Forest y a su invención del audión, patentado en 1907 y empleado por De Forest para amplificar el sonido en 1912, el único intento posterior relevante de emplear el fonógrafo para conseguir la sincronización de sonido e imagen fue el sistema de sonido en disco creado por Western Electric Company y Bell Telephone Laboratories, y empleado por Warner Brothers con el nombre de Vitaphone en 1926.

Un camino paralelo para la consecución de películas sonoras consistía en fotografiar una banda de sonido óptico en la propia película. Aunque la experimentación en la fotografía del sonido había comenzado alrededor de 1880, el primer intento importante de alojar la grabación óptica junto a la imagen en la propia película parece haber sido llevado a cabo por Eugene Augustin Lauste, un francés que empezó a trabajar para Edison en 1887 y comenzó a experimentar con el proyecto hacia 1900. Lauste continuó trabajando en su sistema tanto en los EE.UU. como en Inglaterra, y se dice que en 1911 mostró por primera vez en los EE.UU. una película sonora. En Alemania, Josef Engl, Joseph Massole y Hans Vogt introdujeron un considerable avance en esta tecnología, creando en 1918 el proceso Tri-Ergon («la obra de tres»); mientras, en los EE.UU., de manera simultánea e independiente, Lee de Forest, inventor del audión, creó el sistema Fonofilm. De Forest llegó a emplear este método para realizar más de 1.000 cortometrajes entre 1923 y 1927, pero fue incapaz de convencer a los estudios de Hollywood de que su sistema de sonido fuera mucho más que una costosa novedad. Entre 1922 y 1925, De Forest compartió parte de su metodología con Theodore W. Case y E. I. Sponable, y, finalizado su contrato de trabajo, el laboratorio Case continuó experimentando con el sonido, vendiendo un sistema fundamentalmente basado en el trabajo de De Forest a la Fox Film Corporation en 1926. Mientras que Western Electric Company y Bell Telephone Laboratories habían desarrollado el sistema de sonido en disco que daría lugar al Vitaphone, ellos habían estado trabajando en un procedimiento de grabación de sonido sobre película, aunque ambos sistemas empleaban los mismos micrófonos, amplificadores y altavoces. También resultaría relevante el trabajo sobre la grabación de sonido óptico realizado por General Electric Company y Westinghouse, que unieron sus esfuerzos y tuvieron a RCA como distribuidor. En 1928 se creó RCA Photophone Inc., subsidiaria de RCA, para introducir comercialmente este sistema de sonido en película.

Después de enumerar las principales aportaciones a la nueva tecnología, podemos pasar al repentino auge del sonido en la industria del cine. El 6 de agosto de 1926, en Nueva York, Warner Brothers presentó *Don Juan* (1926), dirigida por Alan Crosland y protagonizada por John Barrymore, con una partitura musical completa interpretada por la Orquesta Filarmónica de Nueva York y registrada en disco con el sistema Vitaphone. Antes de la proyección de este espectáculo, el público había podido disfrutar de una serie de cortometrajes musicales y de un breve discurso sincronizado de Will Hays, jefe de la Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), en el que daba la bienvenida a la nueva era del sonido. Warner Brothers, estudio que hasta entonces ocupaba una posición secundaria en el mercado y que de pronto podía empezar a soñar con un éxito inimaginable, continuó encargando partituras sincrónicas para todas sus películas, dotó de equipos de sonido a salas repartidas por todo el país y construyó un estudio de sonido para las producciones cinematográficas. Su película *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, 1927), dirigida por Alan Crosland y que contaba con la participación estelar de Al Jolson, se estrenó el 5 de octubre de 1927, y provocó un cataclismo en la industria del cine. Aunque el largometraje contaba en su mayor parte únicamente con música sincronizada, de manera que, para comunicar al espectador el grueso de los diálogos, seguía recurriendo a los intertítulos, el filme contenía también algunas escenas con diálogo hablado, otorgando a los personajes en pantalla una nueva dimensión y haciendo que, de repente, el mundo de la pantalla se aproximara mucho al real. En paralelo con este proceso, Fox Film Corporation desarrollaba el sistema que había comprado a Theodore W. Case y a Earl I. Sponable, y que ahora se llamaba Fox Movietone. Fox había presentado algunos cortometrajes sonoros y una película con música sincronizada, *El séptimo cielo* (*Seventh Heaven*, 1927), de Frank Borzage, en los primeros meses de 1927, pero más importantes resultaron sus reportajes sonoros, realizados ese mismo año, del despegue de Charles Lindbergh en su histórico viaje sobre el Atlántico y de su posterior recepción por parte del presidente Coolidge en la Casa Blanca, presentados en el noticiario de la compañía, *Movietone News*, el primer noticiero sonoro. Warner Brothers dio el siguiente paso con la primera película comercial completamente sonora, *Lights of New York* (*Luces de Nueva York*, 1928), dirigida por Brian Foy. Rápidamente, toda la industria se pasó al sonido. La taquilla se había ido resintiendo debido al rápido desarrollo de la radio, al declive generalizado en la calidad de la producción cinematográfica y al incremento en el precio de la entrada.

El cine sonoro era el impulso que se necesitaba para atraer de nuevo a los espectadores a las salas, y se convirtió en la salvación financiera de la industria cinematográfica durante la Gran Depresión. En 1930, casi dos tercios de los cines de los EE.UU., más de 13.000 salas en total, estaban equipadas para proyectar películas sonoras. Ese

mismo año, sólo el 5 por 100 de las películas producidas por Hollywood eran mudas. El coste de esta conversión fue considerable tanto para las salas, que gastaron entre 8.000 y 20.000 dólares para instalar el equipo de sonido, dependiendo del sistema y del tamaño del cine, como para los estudios, que tuvieron que pedir prestadas considerables sumas de dinero a Wall Street para crear platós dotados de equipos de grabación de sonido y contratar a personal capacitado para encargarse de la nueva tecnología. Warner Brothers se convirtió en una de las *majors* estadounidenses, el capital de Fox Film Corporation aumentó enormemente y todos los estudios de Hollywood recogieron los beneficios de la nueva tecnología mientras la gente acudía en masa a los cines. En abril y mayo de 1928, cinco estudios de Hollywood –MGM, Paramount, United Artists, First National y Universal– contrataron para el abastecimiento de equipos de grabación y de reproducción del sonido los servicios de Electrical Research Products Inc. (ERPI), distribuidor comercial del sistema de Western Electric. El mismo año, RCA se unió con la Film Booking Company, propietaria de la cadena de salas Keith and Orpheum, para formar Radio-Keith-Orpheum (RKO), organización pensada para producir películas con el sistema de sonido sobre película Photophone. Los estudios de Mack Sennett y Pathé también contrataron el sistema Photophone y, posteriormente, entre 1933 y 1936, Disney, Republic Pictures, Warner Brothers y Columbia Pictures hicieron lo mismo.

Al principio, muchas salas se equiparon para poder reproducir tanto el sonido en disco como el sonido sobre película, pero pronto quedó claro que el último sistema era más eficaz y producía un sonido de mejor calidad. Cuando la propia Warner Brothers adoptó el sistema de sonido óptico, el tipo de sistema de disco desarrollado a partir de la vieja versión de Edison no volvió a utilizarse para la realización de películas. La grabación de sonido óptico empleaba tanto el método de densidad variable como el método de área variable: en el primer caso, la luz modulada por las ondas sonoras se registra en la película con varios grados de intensidad, mientras que, en el segundo, la luz se registra con anchuras diversas (los sistemas modernos de área variable registran la luz bilateralmente con perfiles simétricos en ambos lados de la banda horizontal). El proyector reproduce el sonido óptico cuando la banda sonora pasa entre una lámpara y una célula fotoeléctrica: la salida eléctrica de la célula que queda convertida en ondas sonoras viene determinada por la cantidad de luz que la banda de sonido deja pasar. Los proyectores estaban equipados para reproducir cualquiera de esos dos tipos de banda óptica. Como los métodos de densidad variable y de área variable pronto produjeron resultados igualmente buenos, ambos fueron empleados por los grandes estudios. MGM, por ejemplo, utilizaba para la grabación del sonido el sistema de densidad variable y, para la reproducción, el método de área variable. Con posterioridad, la banda de área variable acabó imponiéndose porque podía copiarse más rápidamente en los sistemas de color.

La llegada del sonido cambió radicalmente la industria del cine y las películas producidas por Hollywood. Numerosas estrellas de la era muda vieron cómo sus carreras llegaban a su fin porque su voz no era de la calidad necesaria o porque no encajaba con su imagen cinematográfica. Se importaron al por mayor intérpretes teatrales con buenas voces, autores que supieran escribir diálogos y obras de Broadway. El «teatro enlatado» producido por Hollywood en los primeros tiempos del sonoro fue tanto resultado de una necesidad como de la falta de experiencia de la industria con la nueva dimensión cinemática. Los estudios estaban ahora en manos de los nuevos técnicos de sonido y de la colocación del inmóvil micrófono, que captaba cualquier sonido indeseado que se produjera en el decorado. Debido al ruido que producían, las cámaras tuvieron que alojarse en cabinas insonorizadas con ventanas de cristal, donde debían permanecer inmóviles: mover la cámara y la cabina requería una enorme cantidad de tiempo y esfuerzo. A veces debían emplearse tres o cuatro cámaras y cabinas individuales para filmar planos desde diversos emplazamientos, pero el procedimiento resultaba también caro y tedioso. Tampoco era posible elaborar montajes sofisticados, porque la imagen y el sonido se grababan simultáneamente y sin interrupción, y porque la banda de sonido o el sonido registrado en disco no permitían complejas manipulaciones.

Las películas de este periodo resultan mortecinas, pesadas y, a menudo, absurdas. Pero no pasó mucho tiempo hasta que una serie de mentes creativas lograron triunfar sobre las limitaciones de esta temprana tecnología. Se atribuye a Rouben Mamoulian, embarcado en el rodaje de su primera película sonora, *Aplauso* (*Applause*, 1929), haber utilizado dos micrófonos para una escena, coordinando su sonido con un mezclador. Para el mismo filme, rodó varias escenas sin sonido y se lo añadió después. King Vidor en *Aleluya* (*Hallelujah*, 1929), Ernst Lubistch en *El desfile del amor* (*The Love Parade*, 1929) y Lewis Milestone en *Sin no-*

vedad en el frente (*All Quiet on the Western Front*, 1930) también añadieron posteriormente sonido a escenas rodadas sin él. La idea de la «jirafa», larga pértiga diseñada para sostener en uno de sus extremos un micrófono por encima de los intérpretes y seguir sus movimientos manteniéndose fuera de campo, se atribuye a Eddie Mannix, técnico de sonido de MGM, y a Lionel Barrymore, el actor y director. También fue importante la invención de la *blimp*, carcasa insonorizada en la que se alojaba la cámara para amortiguar el sonido del motor. Producida aún en la década de los veinte, *En el viejo Arizona* (*In Old Arizona*, 1929), dirigida por Raoul Walsh e Irving Cummings, podía enorgullecerse de ser el primer filme con sonido grabado en su mayor parte al aire libre; aquel mismo año, el musical, un producto natural del cine sonoro, fue más allá de *El cantor de jazz* con *Broadway Melody* (1929), dirigida por Harry Beaumont, primera película sonora que ganó un Oscar. En 1932, empezaron a mezclarse el diálogo y la música grabados en pistas separadas, permitiendo un uso más sutil e integrado de la partitura musical. Un año después, *King Kong* (1933), de Cooper y Schoedsack, mostró todo el potencial que ofrecía la fusión del diálogo, de los efectos de sonido y de la música.

La llegada del sonido también significó el fin de cierto tipo de cine: la edad dorada de la comedia, la maravillosa comicidad física y el silencioso genio que habían florecido en los estudios de Mack Sennett y que alcanzaron su epítome en las figuras de Chaplin y Keaton, murieron de repente, y la clase de melodrama que Griffith había llevado a la cumbre pareció incompatible con el realismo del sonido. Pero, si la comedia perdió algo de su extraordinaria dimensión física, también ganó con la adición de una dimensión verbal que podía apelar tanto a la inteligencia del público como a su sentido de lo irracional, y figuras como los hermanos Marx o W. C. Fields lograron seducir a la una y al otro. Las comedias de Ernst Lubitsch alcanzaron niveles increíbles de sofisticación y sutileza, especialmente en películas como *Un ladrón en la alcoba* (*Trouble in Paradise*, 1932) y *El bazar de las sorpresas* (*The Shop Around the Corner*, 1940), mediante el uso del lenguaje y del sonido. Asimismo, las excepcionales comedias *screwball* de los años treinta fueron el producto de estrellas cautivadoras y de su vertiginoso uso del lenguaje. Los maravillosos logros visuales de la cámara muda pudieron tocar a su fin, pero el cine fue capaz por primera vez de tratar problemas sociales y psicológicos, alcanzando regiones situadas en lo más profundo del ser humano que hasta entonces habían quedado vetadas por el silencio.

La tecnología del sonido no experimentó ningún avance significativo hasta la década de los cincuenta, cuando la cinta magnética se convirtió en el principal medio de grabación de sonido para las películas, y la estereofonía, lograda mediante el uso de pistas magnéticas y de altavoces múltiples, se convirtió en un atractivo añadido al cine de pantalla ancha. Aunque *Fantasía* (*Fantasia*, 1940), de Walt Disney, ya había utilizado un sistema estereofónico con tres pistas ópticas y una pista de control en película aparte para un pequeño número de pases, el sonido estereofónico tuvo que esperar a la llegada en los años cincuenta de la imagen de pantalla ancha, con capacidad para una distribución más amplia del sonido, para convertirse en parte integral de las películas. En 1952, el Cinerama, un sistema de tres proyectores, empleó siete pistas de sonido magnético en una pieza aparte de película para el sonido estereofónico y, en 1953, el CinemaScope, un sistema anamórfico, utilizó cuatro pistas magnéticas, dos a cada lado de la imagen, en la película de 35 mm, y seis pistas, tres a cada lado, en la película de 70 mm, con el fin de proporcionar sonido estereofónico para producciones especiales y en cines dotados del equipo requerido. La mayoría de las copias en CinemaScope eran en realidad magnético-ópticas, pues disponían tanto de las bandas magnéticas estereofónicas como de la banda óptica monoaural. Empleada primero para sonido estereofónico de pantalla ancha, se descubrió que la cinta magnética era más barata y resultaba más fácil de utilizar que los sistemas ópticos, proporcionando mayor calidad de sonido y permitiendo la sencilla mezcla de numerosas pistas. La cinta magnética se convirtió en el medio generalizado de grabación, doblaje y mezcla en la industria del cine, transfiriéndose el sonido a una banda óptica en la copia de exhibición, pues pasar al sistema de sonido magnético resultaba demasiado costoso para las salas de exhibición repartidas a lo largo y lo ancho de los EE.UU. Aun así, se consiguió una mejora notable en la reproducción del sonido en los cines. En la actualidad, en estudios dotados de los más sofisticados equipos de sonido, pueden llegar a mezclarse más de 15 pistas individuales con el diálogo, los efectos de sonido y la música, que, a su vez, quizá sean premezclas de otras pistas, y que, convertidas en la banda magnética máster final, dan lugar a la banda óptica que contiene la copia de exhibición. Aunque el doblaje es una forma eficaz de registrar el sonido para diversos tipos de escenas o simplemente de mejorar el sonido cuando la grabación original resulta deficiente, la práctica más corriente sigue siendo la de grabar el sonido sincrónicamente con la imagen.

En el campo de la reproducción sonora, el sistema Dolby, que reduce el ruido de fondo y dota, por ello, de mayor fidelidad a las bandas magnéticas y ópticas, ha sido un desarrollo más reciente. El coste de alojar bandas de sonido magnético en la película y de equipar a los cines con equipos capaces de reproducirlas hizo que se continuara investigando en las posibilidades del sonido óptico estereofónico, aprovechando especialmente el sistema Dolby: modificar un proyector con una célula solar de silicio para que pudiera reproducir ese tipo de sonido no resultaba tan caro. El Dolby Stereophonic Sound, con sus dos bandas ópticas y sus cuatro pistas de sonido, ha reemplazado a los sistemas de sonido estereofónicos para película de 35 mm, y el Dolby Surround System ha hecho posible llenar las salas con efectos de sonido y música procedentes de pistas individuales y distintos altavoces, ubicados a los lados y detrás del público. El THX Sound System, comercializado por Lucasfilm en 1983, posibilitó que los sistemas de sonido de los cines aprovecharan al máximo todas las posibilidades ofrecidas por el sonido estereofónico Dolby al emplear altavoces colocados a la izquierda, a la derecha y en el centro junto con un *subwoofer* y unos 22 altavoces envolventes (la compañía concede en la actualidad licencias a los fabricantes para que produzcan equipos ajustados a los estándares de su sistema). El THX doméstico, desarrollado para su uso en el hogar, requiere sólo dos altavoces envolventes.

También resulta importante la nueva tecnología de sonido digital, que se está abriendo paso en la grabación y mezcla del sonido, así como en la exhibición cinematográfica. La grabación digital, que convierte el sonido en una serie de números binarios y los almacena en la memoria de un ordenador, desde la que, a su vez, pueden convertirse en una señal y ser amplificados, acaba con el ruido de las grabaciones, permitiendo un número infinito de regrabaciones sin ninguna clase de deterioro, y ofreciendo un mayor rango dinámico (y, por lo tanto, una mayor fidelidad) de sonido. La digitalización del sonido permite su manipulación, reorquestación e integración en nuevos entornos acústicos, así como la creación de nuevos sonidos por medio de sintetizadores e instrumentos controlados por ordenador, pero, sobre todo, simplifica y flexibiliza el montaje y la mezcla en la fase de posproducción. Los sistemas digitales crean un sonido de gran claridad, resonancia, rango dinámico y fidelidad en un número cada vez más grande de salas. El Dolby SR-D aloja el código digital entre las perforaciones de la película de 35 mm; el Digital Theater System (DTS) de MCA/Universal, con mucho, el formato más popular, lo aloja en un disco y maneja el sonido mediante un código de tiempo en la película (nótese que el antiguo sistema Vitaphone, en los primeros pasos del sonido cinematográfico, también colocaba el sonido en una grabación aparte) y el Sony Dynamic Digital Sound (SDDS) aloja el código en una banda en la parte exterior de la película, con una banda que actúa como copia de seguridad en la parte opuesta. Aunque lo más probable es que la industria se decida por uno de estos sistemas, gran número de salas están equipadas para reproducir los tres. Y, aunque muchas películas siguen distribuyéndose con una banda de sonido analógica, un número creciente se distribuyen para su reproducción en sistemas de audio digital. *Véase* **doblaje, grabación magnética, mezcla, sincronización, sonido asincrónico, sonido digital, sonido no sincrónico** *y* **sonido óptico.**

sonido *El cantor del jazz* (1927), dirigida por Alan Crosland, con la voz de Al Jolson anunciando la era del sonido.

■ **sonido ambiente** (1) Calidad del sonido de una sala, que constituye el producto de la forma, del tamaño y de los materiales de la misma, así como de la reverberación producida por dichos elementos. Tales factores, por supuesto, deben tenerse en cuenta a la hora de grabar diálogos o música en una sala determinada. (2) Sonido general de una sala o localización, denominado también presencia. Dicho sonido es resultado del entorno, y puede ser el producto de un ruido distante, del agua que corre por las cañerías o del aire que entra por las rendijas. El sonido ambiente resulta necesario en las películas, sobre todo cuando los personajes callan y no hay música de fondo. Por lo demás, una escena en la que sólo se oyeran los diálogos y que careciera de este tipo de sonido parecería vacía y hueca. El sonido ambiente puede grabarse duran-

te el rodaje con un micrófono independiente, o añadirse posteriormente en la mezcla a partir de otra fuente. Normalmente, los ruidos ambientales cuentan con su propia banda de sonido para las mezclas. *Véase* **mezcla.**

■ **sonido asincrónico** (1) Sonido que no procede directamente de la imagen que aparece en la pantalla, pero que está estrechamente relacionado con la misma: por ejemplo, el sonido lejano de un tren que se escucha mientras un personaje camina sin rumbo por una calle desierta. (2) Sonido que precede o sigue a la acción a la que pertenece. En el primer caso, oímos cómo suena el teléfono al final de la escena previa a aquella en la que éste aparece; en el segundo caso, oímos decir adiós a uno de los amantes después de que la separación se haya consumado, mientras el otro contempla al avión perdiéndose a lo lejos. (3) Sonido involuntariamente desincronizado respecto a la imagen que aparece en la pantalla debido a un error de montaje, de mezcla, de copia, de proyección o, simplemente, a la antigüedad de la película. *Véase* **sonido no sincrónico** *y* **sonido sincrónico.**

■ **sonido de archivo** Música y efectos de sonido pregrabados disponibles para cualquier película.

■ **sonido de contrapunto** Sonido que contrasta con la imagen en pantalla, modificando la percepción inicial experimentada por el espectador de dicha imagen. Así, puede hacerse sonar música marcial mientras la gente baila alegremente para sugerir la inminencia de la guerra y sus falsas esperanzas.

■ **sonido de localizaciones** Cualquier sonido grabado en localizaciones, a diferencia de aquél grabado en un estudio. *Véase* **grabación en vivo** *y* **sonido en vivo.**

■ **sonido diegético** Sonido en una película cuya fuente es directamente visible en la pantalla; por ejemplo, música de piano cuando vemos realmente a alguien tocando el instrumento, o el ruido de un automóvil mientras lo vemos cruzando a gran velocidad el horizonte. También llamado sonido directo.

■ **sonido digital** Música o efectos de sonido creados o transformados digitalmente por un sintetizador o un instrumento musical computerizado. Los sintetizadores son capaces de reproducir o transformar música o voces grabadas digitalmente en un disco y también de generar sus propios sonidos electrónicos para la grabación digital. Los instrumentos musicales digitales que se controlan mediante teclados graban sus propias partituras musicales, que posteriormente pueden editarse y orquestarse en tiempo real o no real. Estos instrumentos pueden crear tantas pistas de sonido como se desee. *Véase* **MIDI** *y* **sintetizador.**

■ **sonido directo** (1) Sonido ambiental grabado durante el rodaje de una escena en localizaciones para darle autenticidad. (2) Diálogo y sonido naturales grabados durante el rodaje de una escena y utilizados en la película en lugar de la voz en *off* o del doblaje. Cualquier sonido derivado de la acción que aparece en pantalla. Sonido natural que procede de una fuente en la escena. (3) Sonido grabado de forma inmediata y sin interrupción por medio de un micrófono durante cada plano mientras se rueda en localizaciones. El sonido obtenido de esta forma no depende de la mezcla posterior de varias pistas, sino que presenta todos los sonidos –las voces y el sonido de fondo– tal y como quedaron registrados en ese momento. El sonido directo se utiliza a menudo en documentales y a veces en películas de ficción, para lograr un efecto documental.

■ **sonido en vivo** Sonido grabado de su fuente original, a diferencia del sonido derivado de grabaciones.

■ **sonido envolvente** Término aplicado tanto a la música como a los efectos sonoros que proceden de una pista aparte (el «canal de sonido envolvente») y se reproducen mediante altavoces situados a los lados y en la parte trasera de una sala en un sistema estereofónico. El sonido envolvente ha contribuido considerablemente al efecto sobre el espectador de la música y los efectos sonoros, situando el oído del espectador en el centro de la acción de la pantalla. En la película de 35 mm, dos canales ópticos analógicos contienen cuatro pistas, tres para el efecto estereofónico procedente de la pantalla (derecha, centro e izquierda) y una para el sonido envolvente. Los sistemas digitales, Dolby SR-D y Digital Theater Systems (DDS), tienen seis canales, con dos para el sonido envolvente específicamente izquierdo y derecho, mientras que el Sony Dynamic Digital Sound (SDDS) tiene ocho pistas, también con dos para el sonido envolvente de cada lado de la sala.

■ **sonido estereofónico** Sonido grabado en dos o más pistas distintas y reproducido a través de dos o más altavoces para crear la impresión de que el sonido procede de diversas áreas de la pantalla o de la sala. Estos sistemas producen un sonido de gran fidelidad y rango dinámico. Abel Gance empleó una forma primitiva de sonido estereofónico,

a la que llamó «pictógrafo», que utilizaba muescas en la película para enviar efectos de sonido y diálogos a varios altavoces situados detrás de la pantalla y alrededor del público, para la proyección en 1934 de una nueva versión de su filme épico *Napoleón* (*Napoléon*, 1927). El Fantasound de Walt Disney disponía de tres pistas de sonido óptico de área variable junto con una pista de control sobre una película aparte de la que contenía la imagen para crear la música estereofónica de *Fantasía* (*Fantasia*, 1940). Pero el sonido estereofónico empezó a desempeñar un papel importante en el cine con el surgimiento de las películas de pantalla ancha, cuando la mayor amplitud de la imagen demandó de forma lógica una distribución del sonido a lo largo de la pantalla. El Cinerama, un sistema de tres proyectores con imágenes solapadas que apareció en 1952, empleaba siete pistas de sonido magnéticas en una película aparte que avanzaban sincrónicamente con la imagen, emitiendo el sonido a través de seis altavoces situados tras la pantalla y de varios más diseminados por la sala. El Cinema-Scope, el primer procedimiento de pantalla ancha en película única con éxito, que empleaba un objetivo anamórfico tanto en la cámara como en el proyector, apareció en 1953, con cuatro pistas magnéticas alojadas en la misma película que contenía la imagen, tres para los altavoces colocados detrás de la pantalla y uno para los altavoces ubicados en la sala. Los sistemas de pantalla ancha empleados en los EE.UU. y en Gran Bretaña utilizaban un negativo de 65 mm positivado en película de 70 para permitir alojar seis pistas de sonido magnético; las copias de 35 mm de pantalla ancha empleaban generalmente cuatro de estas pistas en la película con perforaciones más pequeñas y, a veces, tres en la película con perforaciones normales. Pero encintar bandas magnéticas en la película y equipar a los cines para poder reproducir dicho sistema resultaba costoso y poco práctico. El siguiente paso fue el sonido óptico estereofónico, especialmente desde que se comprobó que la introducción en el proyector de una célula solar de silicio para reproducir las pistas ópticas no resultaba costosa. Hoy día, dos canales ópticos con cuatro pistas de sonido se imprimen en la misma película de 35 mm, para emitir sonido desde la izquierda, el centro y la derecha de la pantalla, así como sonido envolvente. El último avance del sonido estereofónico son los sistemas digitales, que producen un sonido de gran calidad y están siendo adoptados por un número creciente de cines. En la actualidad, se emplean tres sistemas: el Dolby SR-D, que aloja el código digital entre las perforaciones de la película; el Digital Theater System (DTS) de MCA/Universal que lo dispone en un disco y controla el sonido mediante un código de tiempo en la película y el Sony Dynamic Digital Sound (SDDS), que coloca el código en una pista en el extremo de la película y una pista que actúa como copia de seguridad a lo largo del otro lado. La codificación digital en los primeros dos sistemas contiene las tres pistas estereofónicas para el lado izquierdo, para el centro y para el lado derecho de la pantalla, dos pistas de sonido envolvente, una para cada extremo de la sala, y una sexta pista para el *subwoofer* de graves, mientras que el sistema SDDS ofrece dos pistas adicionales para el sonido que proviene de la pantalla. Aunque el sistema DTS es en estos momentos el más empleado, un gran número de cines están equipados para reproducir cualquiera de los tres procedimientos digitales, además del sistema estereofónico analógico de sonido óptico. *Véase* **pantalla ancha** *y* **sonido.**

■ **sonido extradiegético** *Véase* **sonido no diegético.**

■ **sonido magnético** Cualquier sonido grabado sobre y reproducido a partir de cinta o película magnética o de la banda magnética de la copia de una película. *Véase* **grabación magnética.**

■ **sonido multipista** Sistema de sonido estereofónico para películas en el cual se utilizan dos o más pistas de sonido y altavoces. Normalmente, las pistas de sonido están en la película cinematográfica, aunque el sistema Cinerama utilizaba una película aparte con seis pistas magnéticas. Generalmente se utilizaban cuatro pistas magnéticas en película de 35 mm y seis en película de 70 mm, aunque actualmente la práctica es utilizar dos canales ópticos que crean cuatro pistas individuales en película de 35 mm. *Véase* **sonido estereofónico.**

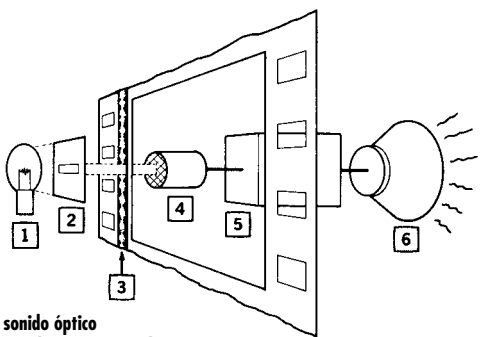
■ **sonido no diegético** Sonido que no se deriva de ninguna acción o conversación en pantalla, pero que ilustra lo que se ve en ella, por ejemplo, un comentario hablado o una música programática.

■ **sonido no sincrónico** Sonido que ni está emparejado con la imagen que se ve en pantalla ni está grabado en el momento del rodaje. El público puede escuchar algún ruido de fondo o, incluso, algún diálogo al final de una escena que pertenece a la escena siguiente y, por lo tanto, la anticipa; un sonido que no pertenece a la acción que se ve en pantalla también puede utilizarse para establecer un contraste con lo que vemos. Tanto Eisenstein como Pudovkin consideraron el sonido no sincrónico como un

elemento potencial para el *montage*, reproducido en contrapunto con las imágenes. *Véase* **sonido asincrónico** *y* **sonido sincrónico.**

■ **sonido óptico** Sistema para la reproducción del sonido en el cine que convierte un patrón de luz fotografiado en el sonido original cuando la película pasa a través del proyector. El sonido original es captado por un micrófono y convertido en impulsos eléctricos que, o bien varían la intensidad, o bien el área de un haz de luz que se fotografía en la película. Cuando este gráfico de sonido, en la copia estándar, pasa por una lámpara en el proyector, la variación en la intensidad o en el área de la banda de sonido óptica controla la intensidad de la luz que llega a una célula fotoeléctrica y, por consiguiente, la variación de los impulsos eléctricos que la célula emite. Después, estos impulsos se convierten en el sonido original y se amplifican. Los dos tipos de patrones formados en la película se llaman de densidad variable y de área variable. Aunque se utilizan aparatos diferentes para registrarlos, ambos patrones pueden ser reproducidos por cualquier proyector. En el primer método, el patrón óptico se compone de una serie de diferentes estriaciones de densidad variable que discurren a lo largo de la banda de sonido y, en el segundo, de un patrón oscilográfico con siluetas simétricas en ambos lados que señalan las variaciones de las ondas sonoras. Se han utilizado ambos métodos para la reproducción del sonido en la industria cinematográfica, aunque actualmente se utilizan pistas de área variable porque son más fáciles de registrar en película virgen de color. En los comienzos del cine sonoro, se prefirieron los procedimientos ópticos al sistema de disco porque la banda de sonido podía fotografiarse junto con las imágenes en la misma película, requiriendo por ello sólo un sistema para la reproducción de la imagen y el sonido y permitiendo una sincronización más correcta. Por consiguiente, toda la reproducción fue óptica hasta los años cincuenta, cuando se vio que la cinta magnética era más barata y más fácil de utilizar, permitiendo tanto la reproducción instantánea como el borrado, y consiguiendo un sonido de mayor calidad. Pronto la grabación magnética se convirtió en la norma para la grabación original, el doblaje y el montaje, pero el montaje definitivo de la banda de sonido magnético todavía se sigue convirtiendo a una banda de sonido óptico para que se filme en la copia estándar, aunque la calidad de sonido del sistema óptico no sea tan buena.

No obstante, nuevas mejoras en los sistemas de reproducción de sonido óptico, sobre todo el procedimiento de reducción de ruido Dolby y los canales estéreo Dolby, han mejorado mucho este tipo de sonido óptico. Estas bandas de sonido ópticas siguen manteniéndose en gran medida para la exhibición porque la mayoría de los proyectores y las salas están diseñadas para este tipo de sistemas, pero actualmente las copias de distribución están ofreciendo también sonido digital codificado ópticamente para el creciente número de salas equipadas para este nuevo sistema de reproducción de sonido. *Véase* **grabación de sonido digital, grabación magnética** *y* **sonido.**



sonido óptico
1. lámpara excitadora
2. *slit*
3. banda de sonido
4. célula fotoeléctrica
5. amplificador
6. altavoz

■ **sonido paralelo** Sonido no sincrónico en una escena que no se reproduce en contrapunto con la acción sino que tiene una conexión directa con ella (por ejemplo, una voz en *off* narrando alguna acción del pasado que vemos en pantalla, o una música sinfónica sonando de fondo mientras vemos al compositor garabateando las notas en papel).

■ **sonido selectivo** Resaltar un sonido concreto en la mezcla, distinto al diálogo de los personajes principales. Este sonido puede ser el ruido lejano de pasos para sugerir que están siguiendo a un personaje, el ruido de pájaros y de hojas de árboles para sugerir la libertad del personaje en el mundo natural o el estruendo de las máquinas de una fábrica cercana para sugerir la sensación de opresión y aislamiento de un personaje.

■ **sonido sincrónico** Sonido que se escucha en conjunción directa con su fuente en la imagen o con su fuente aparente fuera de la imagen, por ejemplo, cuando el diálogo parece proceder directamente de la boca del personaje y se consigue la «sincronización labial». *Véase* **sonido asincrónico** *y* **sonido no sincrónico.**

■ **sonido sincronizado** *Véase* **sonido sincrónico.**

■ **sonido sintético** Ruidos que no tienen un origen directo en la realidad sino que se crean especialmente para una película. Murray Spivack utilizó varios procedimientos únicos para crear los ruidos del mundo prehistórico de *King Kong* (1933), de Cooper y Schoedsack, como la utilización de fuelles para la pesada respiración de los animales o la reproducción a la inversa de aullidos de animales auténticos para los sonidos de las miniaturas animadas. Actualmente se utilizan aparatos e instrumentos electrónicos para crear sonidos inusuales, así como partituras musicales para películas. *Véase* **sintetizador.**

■ **sonido solapado** Cualquier sonido, incluyendo el diálogo, que continúa desde una escena al comienzo de otra, cuando la fuente de sonido ya no está presente, o que se escucha al final de una escena y continúa en la siguiente, en la que aparece por primera vez su fuente. *Véase* **diálogo solapado** (3).

■ **Sony Dynamic Digital Sound (SDDS)** *Véase* **sonido, sonido digital** *y* **sonido estereofónico.**

■ **Sony Pictures Entertainment** *Véase* **Columbia Pictures** *y* **TriStar Pictures.**

■ **Sony Pictures Imageworks** Una de las firmas punteras en la producción de efectos especiales, de animación y de previsualización digitales. SPI está bajo el control de Ken Ralston.

■ **soporte** (1) Soporte para un aparato de iluminación. Estos soportes varían en tamaño y en peso, desde los pesados soportes para los brutos, que se pueden elevar o hacer descender automáticamente, al tipo ligero utilizado en localizaciones, que se puede doblar o plegar cómodamente. Los aparatos de iluminación generalmente se acoplan a los soportes mediante espigas y a veces, cuando son lo suficientemente ligeros, mediante casquillos. (2) Soporte para cualquiera de los utensilios auxiliares empleados en la iluminación, por ejemplo, un reflector o gobo. (3) Cara de la película, hecha de acetato de celulosa o poliéster, sobre la que se extiende una emulsión sensible a la luz. El soporte de la película es brillante; la emulsión, opaca. *Véase* **película, soporte de acetato** *y* **soporte de poliéster.**

■ **soporte aéreo** Soporte especial con un sistema de cierre extremadamente seguro para sujetar la cámara a un vehículo de transporte aéreo. Tyler Camera Systems es un importante fabricante de estos soportes para helicópteros. *Véase* **sistema de cámara giroestabilizada.**

■ **soporte de acetato, soporte de triacetato** Soporte de película poco inflamable y de combustión lenta. La emulsión fotográfica fotosensible se encuentra unida al soporte. Antes de que se comenzara a utilizar el acetato como soporte de película, se empleaba el nitrato, que resultaba altamente combustible y se deterioraba con rapidez. No obstante, la película con soporte de acetato también se deteriora, en virtud del llamado síndrome del vinagre. En la actualidad un buen número de películas utilizan el soporte de poliéster, más resistente y de mayor duración. *Véase* **película, soporte de poliéster** *y* **síndrome del vinagre.**

■ **soporte de iluminación** Cualquier soporte que sujeta una o más luces. Estos soportes normalmente están constituidos por barras o puntales de altura ajustable y unidos a un trípode. Las lámparas se unen a enchufes o casquillos que hay en el propio soporte o en un brazo extensor. Los soportes para el rodaje en exteriores son considerablemente más ligeros y compactos que los soportes convencionales de estudio. Los soportes especiales para los pesados brutos pueden ajustarse en cuanto a su altura, frecuentemente mediante un motor eléctrico, y a veces van montados sobre una *dolly*.

■ **soporte de manillar** Montura para cámara en mano con dos empuñaduras en su parte frontal, una para cada mano, que permite al cámara controlar el movimiento de la cámara.

■ **soporte de nitrato** Soporte de película hecho de nitrato de celulosa, que generalmente se utilizó para película comercial de 35 mm hasta 1951. Debido a que este soporte era altamente inflamable y propenso al deterioro, fue sustituido por un soporte de triacetato desde 1951. *Véase* **película** *y* **soporte de acetato.**

■ **soporte de objetivo** Soporte para un teleobjetivo que se acopla a la cámara y al extremo frontal del objetivo.

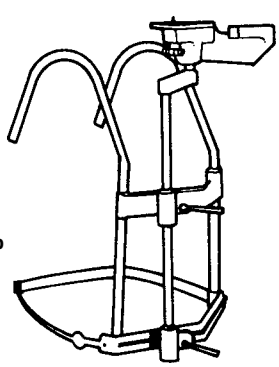
■ **soporte de poliéster** Debido a su mayor robustez que la del soporte normal de triacetato, actualmente se utiliza mucho el soporte de poliéster para los internegativos que tienen que utilizarse en positivadoras de alta velocidad para realizar un gran número de copias de distribución. El soporte de poliéster también es popular actualmente para las propias copias de distribución porque puede soportar mejor el uso constante. La reciente conciencia de la inestabi-

lidad del soporte de triacetato ha hecho del poliéster el soporte elegido para la conservación, especialmente para los interpositivos y para los máster de separación para imágenes en color. Debido a que el poliéster también produce un soporte más fino que el triacetato, los rollos pueden contener una mayor cantidad de película. El soporte de triacetato todavía se usa para negativos originales y copiones debido a que es más sencillo de cortar para el montaje. Al ser el Kodak Estar un soporte de poliéster muy utilizado, con frecuencia se utiliza su nombre genéricamente para este tipo de película. *Véase* **máster de separación, película** *y* **soporte de acetato.**

■ **soporte de seguridad** Película con un soporte, generalmente hecho de triacetato de celulosa o de poliéster, que es poco inflamable y tiene una baja velocidad de combustión comparada con la película de soporte de nitrato utilizada antes de 1951.

■ **soporte de triacetato, soporte de acetato** Soporte de película cinematográfica hecho de triacetato de celulosa sobre el cual se aplica la emulsión sensible a la luz. Este soporte «de seguridad» sustituyó al nitrato de celulosa utilizado antes de 1951 porque es mucho menos combustible y se supone que se deteriora mucho más lentamente. Pero, debido a que el soporte de triacetato también ha demostrado ser inestable, varias películas vírgenes actualmente utilizan soporte de poliéster, que es más fuerte y menos susceptible a la degradación. *Véase* **película, síndrome del vinagre** *y* **soporte de poliéster.**

■ **soporte estático de hombro** Soporte para tomas de cámara en mano que generalmente se ajusta sobre los hombros del operador y bajo sus axilas. Frecuentemente, este soporte consiste en una estructura de metal cromado con suficiente flexibilidad como para permitir cierto grado de movimiento de la cámara. También llamado estativo o arnés. *Véase* **cámara en mano** *y* **Steadicam.**



soporte estático de hombro

■ **soporte gris** Soporte de una película que se ha tintado de gris para minimizar el halo y la filtración de la luz (es decir, la luz rebotada en el soporte y reflejada alrededor de la imagen). A diferencia de otros tipos de respaldo antihalo, el soporte gris es una parte permanente de la película y no necesita extraerse en el procesado. *Véase* **filtración de la luz** *y* **halo.**

■ **soporte para cámara en mano** Soporte para una cámara en mano que da al operador cierta ayuda y control en el rodaje y le confiere a la cámara cierto grado de equilibrio.

■ **soporte resistente al encogimiento** Soporte de película con un nivel mínimo de propensión al encogimiento, especialmente el soporte de acetato, en contraste con el tipo anterior de nitrato, que encogía durante el procesado, y también después.

■ **soporte tintado** Copia de una película con la imagen en blanco y negro sobre un soporte coloreado. Utilizada durante el periodo del cine mudo, este tipo de película imponía sobre la imagen un color relacionado con su acción, su atmósfera anímica, su tiempo o lugar específico coloreando las áreas claras. El tintado frecuentemente se usaba con el «virado», un procedimiento que tintaba las partículas de plata de la emulsión, coloreando, por consiguiente, las áreas más oscuras de la imagen. *Véase* **tintado** *y* **virado.**

■ **sótano** Área no inflamable, destinada al almacenamiento a largo plazo de películas a una temperatura constante y con control de la humedad para impedir su deterioro. Se toman especiales precauciones al almacenar películas en soporte de nitrato, que se utilizaba normalmente antes de la llegada del soporte de acetato, más seguro. Los estudios cinematográficos, los archivos y los laboratorios tienen este tipo de sótanos. Los estudios cinematográficos almacenan los negativos originales, además de las copias finales.

■ ***soubrette*** Término que se utilizaba originalmente para describir a la criada intrigante y con dotes de seducción de los dramas teatrales, pero, a veces, se utiliza para referirse a cualquier papel de mujer coqueta o a la actriz que lo interpreta en el teatro o en pantalla.

■ ***sound-on-film*** **(SOF)** (1) Término que se refiere a una cámara que graba sonido en la película al mismo tiempo que filma la imagen. El término se usaba de manera general para referirse a diversas cámaras ligeras y portátiles de 16 mm que se desarrollaron en

un principio para filmar noticias para la televisión, pero que posteriormente fueron sustituidas en su mayoría por cámaras de vídeo. Varias podían grabar sonido ópticamente, aunque el método preferido era la grabación en una banda de sonido magnética encintada previamente en la película. Ejemplos de este tipo de cámaras de sistema simple fueron la Cinema Products CP-16 y la Mitchell SS-R16. *Véase* **cámara con sonido de sistema simple.** (2) Término que se refiere a una película que filma la imagen al mismo tiempo que graba el sonido, ya sea óptica o magnéticamente. *Véase* **cámara con sonido de sistema simple.** (3) Término que se refiere a una película de imagen con una banda de sonido. (4) Término que se refiere al proceso de colocar bandas de sonido, ya sean ópticas, magnéticas o digitales, en una película.

■ ***space blanket*** Lámina reflectante ligera, con frecuencia hecha de plástico, que se pega con cinta adhesiva a una pared para suavizar la luz que rebota en ella.

■ ***space opera*** En el ámbito anglosajón, expresión humorística para designar una película de ciencia ficción, sugerido, sin duda, por el término *soap opera* (telenovela), y denominada así por la irrealidad, la exageración y el carácter melodramático de este tipo de películas.

■ ***spacecam*** *Véase* **sistema de cámara giroestabilizada.**

■ ***spaghetti western*** Película del Oeste producida en la mayoría de los casos en Italia, aunque a veces filmada en la antigua Yugoslavia o en España, y protagonizada a menudo por intérpretes americanos. Este tipo de largometraje recibió un gran impulso gracias a los trabajos de Sergio Leone, especialmente a sus películas protagonizadas por Clint Eastwood en el papel de «El Hombre Sin Nombre» en la década de los sesenta, comenzando con *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, 1964), revisitación de *Yojimbo* (1961), de Akira Kurosawa. Los *westerns* de Leone alcanzaron su punto álgido con la extravagante (aunque impresionante) *Hasta que llegó su hora* (*C'era una volta il West*, 1967).

■ ***spec script*** En el contexto de la producción cinematográfica estadounidense, guion escrito por un guionista *on speculation*, es decir, sin ningún contrato o acuerdo previo para su producción, a diferencia de un guion «escrito por contrato». El escritor o su agente deben tratar de vender el *spec script*.

■ ***speculation film*** En el contexto de la producción cinematográfica estadounidense, una película realizada *on speculation*, es decir, sin ningún apoyo financiero de una fuente externa. Los costes y los beneficios deben obtenerse de la distribución, las ventas o los alquileres futuros. *Véase* ***on speculation.***

■ **SPFRE** Letras que corresponden a *same percentage as film rental earned* («mismo porcentaje que el de las ganancias por el alquiler de la película») y que se refieren a un acuerdo contractual realizado entre un exhibidor y un distribuidor por el cual el primero contribuye a los gastos de la publicidad de una película con el mismo porcentaje sobre los mismos que se utiliza para calcular el dinero que se queda el exhibidor después de pagar el alquiler de la película al distribuidor.

■ ***spill light*** (1) «Reguero de luz», iluminación no deseada que se dispersa más allá del haz de luz de una lámpara. (2) Iluminación no deseada en un decorado, en general.

■ ***spin-off*** En el ámbito anglosajón, proyecto de película derivado del éxito de otra película.

■ ***splash box*** *Véase* ***water box.***

■ ***splicing block*** Instrumento de funcionamiento sencillo que sirve para empalmar dos fragmentos de película mediante cinta adhesiva. Un canal y unos contragarfios sujetan los dos fragmentos, mientras una ranura vertical guía la guillotina, cuando se corta película de imagen, y una ranura diagonal la guía para cortar película magnética de sonido.

■ ***split bill*** Una de las denominaciones empleadas en los EE.UU. para referirse a la antigua práctica de proyectar dos películas, normalmente una de serie A y otra de serie B, por el precio de una sola entrada. *Véase* **programa doble.**

■ ***split reel*** Término utilizado en el ámbito anglosajón en la época del cine mudo para referirse a una película de duración breve que ocupaba menos de un rollo entero.

■ ***split screen*** *Véase* **pantalla partida.**

■ ***spool box*** Compartimentos de un proyector profesional, desde uno de los cuales la película pasa al mecanismo principal y a otro va a parar tras su proyección. Utilizados al principio como un dispositivo de seguridad para impedir que se extendiera un posible fuego desde la película de nitrato inflamable a los rollos de película, estos compartimentos todavía se utilizan para proteger de la suciedad la película no inflamable moderna. *Véase* **proyector.**

■ ***spot-flood* variable** *Véase* **proyector de haz concentrado enfocable.**

■ ***spray* antirreflectante** Aerosol que se aplica a superficies para impedir que reflejen luz hacia la cámara.

■ ***spud*** Soporte para un aparato de iluminación, frecuentemente unido a la abrazadera en forma de Y o U que rodea al alojamiento del foco.

■ ***spun*** Gasa utilizada como difusor delante de una cámara para disminuir la definición de una escena.

■ ***spyder dolly*** Vehículo que fabricaba la empresa Elemack en Italia para mover la cámara durante la filmación. Más portátil y fácil de usar en decorados y localizaciones que la *crab dolly*, la unidad tiene una columna hidráulica en la cual la cámara puede subirse o bajarse hasta una posición fija y también tiene ruedas unidas a unas patas salientes que se pueden girar a varias posiciones. Se puede añadir un *jib arm* a la columna para permitir el movimiento de la cámara durante la filmación. En su lugar, la empresa fabrica actualmente la *cricket dolly*, aunque la *spyder* sigue siendo muy utilizada. *Véase* ***cricket dolly*.**

■ ***squash and stretch*** Técnica que se emplea para dibujar figuras animadas, en películas de dibujos animados, de forma que sus cuerpos parecen comprimirse cuando detienen su movimiento rápido y expandirse al comenzar un movimiento de este tipo. Aunque es un recurso cómico que nos hace recordar la naturaleza irreal de estas figuras y su inmunidad al daño físico, cuando no es demasiado exagerado, parece dar un aspecto más natural a sus cuerpos al detener y al iniciar su movimiento. *Véase* **animación** *y* **dibujos animados.**

■ ***squib*** Pequeño explosivo que no produce humo, el cual se monta en una fina placa de metal, que se acopla a un intérprete o a parte de un decorado y que puede detonarse mediante una batería, cable o control remoto para sugerir un impacto de bala.

■ ***stag film*** En el contexto anglosajón, modo de referirse a una película pornográfica realizada con la intención de atraer exclusivamente a espectadores masculinos (*stag* significa «para hombres», «para machos»).

■ ***star system*** Sistema y forma de explotar la existencia dentro y fuera de la pantalla de determinados intérpretes para vender las películas al público. La sola presencia de dichos intérpretes en un filme trasciende cualquier otro aspecto de la obra. Las estrellas se fabrican para que posean características reconocibles que resulten atractivas para el espectador y seduzcan a la gente para ir al cine sin importarle el papel interpretado por el actor o la actriz. A través de las revistas, los periódicos y otros vehículos publicitarios, así como de las propias películas, el *star system* crea tipos identificables de «estrellas» con las que el público puede identificarse y, por mediación de las cuales, puede evadirse de las limitaciones de sus propias personalidades y realidades. Primero las compañías de producción mantuvieron a sus intérpretes en el anonimato, minimizando su importancia para poder a su vez minimizar sus salarios. Se los conocía por el nombre de los personajes que interpretaban o por el sobrenombre que el público les diera. Carl Laemmle, al darse cuenta del gran interés del público por estas figuras y comprender el poder de atracción que tenían sobre la gente para llevarla al cine, contrató a Florence Lawrence, que ya era conocida por el público como «la chica Biograph», para su Independent Motion Picture Company (IMP) en 1910, y anunció su nombre real en el siguiente filme de la IMP. Otras compañías siguieron el ejemplo, celebrando los nombres y personalidades de sus estrellas, de modo que en 1919 el *star system* ya estaba plenamente establecido, con el intérprete individual como elemento más importante de una película. Mary Pickford, «la pequeña Mary», como en principio la conoció el público, se convirtió en «la novia de América», la figura más popular en el mundo del cine y la primera estrella con todas las de la ley, abandonando la Biograph y yendo de estudio en estudio, aumentando su salario hasta cotas extraordinarias, incluso consideradas desde las cifras actuales. A Pickford la siguió enseguida Charles Chaplin, y ambos consiguieron rápidamente salarios millonarios.

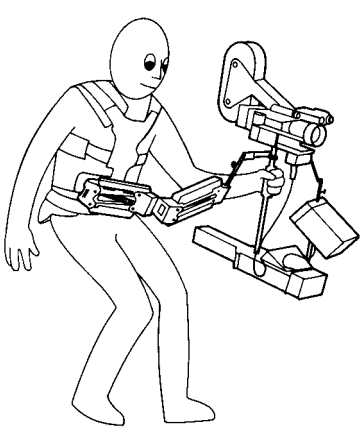
Edgar Morin, en su libro *Las Stars*, ha identificado algunas categorías generales de estrellas en el cine mudo: la «inocente o pícara virgen», como Pickford o Lillian Gish; la vampiresa, entre las que destaca Theda Bara; la sufriente y misteriosa «divina», especialmente Greta Garbo; el héroe aventurero, como Douglas Fairbanks y William S. Hart; el enamorado, por ejemplo, John Gilbert y el amante audaz, sobre todo Rodolfo Valentino. Estas figuras tienen mucho de arquetipos, de tipos generales que representan características y fantasías humanas sumamente comunes. Pero la naturaleza de la estrella cambió con la llegada del sonido y con las cambiantes realidades de la Gran Depresión y de los años de preguerra. La estrella pasó a ser una figura más compleja, más orientada a lo social, más similar a nosotros, a lo mejor de nosotros mismos. Las cuali-

dades campechanas de hombres como Henry Fonda, James Stewart y Gary Cooper hicieron que a todos nos resultaran muy queridos. James Cagney y Humphrey Bogart se convirtieron en antihéroes, en una mezcla de bondad y maldad, de sensibilidad y rudeza, de sofisticación y realidad. Por supuesto héroes audaces como John Wayne, Burt Lancaster y Kirk Douglas continuaron electrizándonos tras el final de la guerra, pero Marlon Brando y James Dean irrumpieron en escena con una fuerza explosiva y convirtieron al héroe en un rebelde. También las estrellas femeninas experimentaron una metamorfosis con la llegada del cine sonoro. La inocente virgen se volvió más vivaz y atrevida, como Claudette Colbert y Rosalind Russell, o menos virginal, como Joan Crawford y Barbara Stanwyck. Vampiresas como Marlene Dietrich quizá siguieran siendo ardientes y misteriosas, pero las diosas del sexo a gran escala emergieron ahora para ofrecernos una encarnación más compleja y humana de la belleza y el erotismo, con la vulgar insolencia y sensualidad de Jean Harlow, la inocencia y puerilidad de Brigitte Bardot y la vulnerabilidad de Marilyn Monroe. Pero, aun con todas sus características humanas, las estrellas eran luminarias públicas que brillaban con esplendor y *glamour*, y estaban en el centro de las fantasías de América. Se trataba de héroes y heroínas a las que se debía rendir culto, divinidades que vivían más allá de las pantallas de cine en majestuosas moradas y en un mundo vistoso y excitante con el que los mortales sólo podíamos soñar. Las estrellas dependían del sistema de estudios y se encontraban continuamente expuestas a los ojos del público, tanto por el constante flujo de películas en las que intervenían como por la incesante publicidad que estas compañías estaban en condiciones de ofrecerles.

Cuando el sistema de estudios se derrumbó en los años cincuenta, el *star system* se desinfló. Aunque un gran número de las viejas estrellas continuaron haciendo películas y otro número considerable de nuevas luminarias apareció en el firmamento, las estrellas disminuyeron, y Hollywood dejó de ser un mundo de ensueño. Los directores asumieron un nuevo protagonismo; ya la reputación y el atractivo para la taquilla de muchos de ellos superaba a los de los intérpretes con los que trabajaban. Las pocas estrellas que quedaban aparecían cada vez en un menor número de filmes y parecían menos sofisticadas y especiales. Los intérpretes más importantes del Hollywood de hoy día son conocidos sobre todo por su poder sobre las taquillas y por los altos salarios que exigen, pero poco se sabe de sus vidas privadas (tanto míticas como reales); por su parte, tampoco provocan un interés y una adoración devota de su público. A medida que el cine estadounidense ha ido dirigiéndose cada vez más a un público más joven y a los espectadores de países extranjeros, el atractivo de los intérpretes que han obtenido la aprobación de este público ha sido más amplio y más simple, más primario y genérico. Los músicos de rock y algunas personalidades de la televisión han suplido en parte el déficit dejado por la desaparición del *star-system* cinematográfico: pero mucho en la América de hoy día parece carecer de la materia de la que están hechos los sueños. Quizá nuestra época ha perdido la capacidad de creer en las estrellas. *Véase* **héroe, heroína** *y* **sistema de estudios.**

■ ***starlet*** Mujer joven, generalmente de veintipocos años, que los estudios de Hollywood tomaban bajo su cuidado para que en el futuro se convirtiera en una estrella. A estas muchachas se las formaba y se las hacía aparecer en pequeños papeles, pero su función principal era la de dar publicidad a los estudios, alimentando las fantasías de innumerables espectadoras que soñaban con llegar a ser estrellas de la gran pantalla.

■ **Steadicam** Nombre comercial de un instrumento muy utilizado en la actualidad que permite al operador mantener la cámara estable durante planos de cámara en mano. El brazo articulado se extiende desde un chaleco, que se acopla al cuerpo del operador y que contrapesa la cámara que sostiene mediante muelles, mientras una suspensión de cardán que flota libremente une el brazo a la montura de la cámara. Un visor y monitor de vídeo permiten al operador percibir sus planos con relativa comodidad. La Steadicam le permite a éste moverse libremente sobre terrenos accidentados y penetrar en áreas donde no pueden colocarse vías para *dolly*. El instrumento fue utilizado con algunos resultados visualmente notables en *El resplandor* (*The Shining*, 1980), de Stanley Kubrick.



Steadicam

■ **Steenbeck** Conocida marca de una consola de montaje horizontal fabricada por la Steenbeck Company, situada en Chatsworh, California. *Véase* **consola de montaje horizontal.**

■ ***step-boosting transformer*** Dispositivo que eleva el voltaje de algunas lámparas de tungsteno para incrementar su intensidad y su temperatura de color sin ningún aumento significativo en el amperaje.

■ ***sticks*** Trípode con patas de madera.

■ ***stop date*** En el contexto estadounidense, fecha acordada contractualmente en la que un intérprete deja de tener responsabilidades respecto de una producción cinematográfica determinada, esté o no esté acabada. A veces una cláusula puede especificar una compensación adicional por sobrepasar una fecha determinada y designar una fecha posterior para el fin del compromiso del intérprete. Este tipo de acuerdos también prevé la anulación de estas fechas si el intérprete es responsable de cualquier retraso en la terminación de la película.

■ ***stop* del objetivo** Una de la serie de aberturas del diafragma del objetivo, calculada en números f. *Véase* **número f.**

■ ***stop motion, stop action*** *Véase* **filmación fotograma a fotograma.**

■ ***store theaters*** «Salas de almacenamiento». Término utilizado para los primeros cines que aparecieron en los EE.UU., sin duda derivado de los antiguos locales comerciales reconvertidos en salas de exhibición cinematográfica.

■ ***storyboard*** Serie de viñetas (o, más raramente, de fotografías) que representan los planos individuales que deben filmarse en el rodaje de la película. Los planos individuales están organizados en el orden normal de la acción y constituyen el croquis visual de todo el filme (o, en ocasiones, al menos de algunas de sus partes). Frecuentemente, en el *storyboard* consta además el diálogo, los efectos de sonido, la música y los movimientos de cámara. Las viñetas pueden colgarse en orden en un tablero o reunirse en forma de guion. Los *storyboards* resultan esenciales en la planificación de obras de animación, y se emplean frecuentemente en la preproducción de largometrajes de acción real para permitir que el director y el director de fotografía preparen y ejecuten diversos emplazamientos y movimientos de cámara. Con sus ilustraciones y sus leyendas dispuestas en serie, el *storyboard* se parece a las tiras de los cómics. En los últimos años, los *storyboards* electrónicos se han vuelto muy populares, primero con el vídeo, que permitía mostrar el desarrollo plástico del filme, y hoy día empleando programas de ordenador para crear o para reunir una serie de imágenes aisladas que sirven para previsualizar todo el filme. *Véase* ***storyboard* electrónico.**

■ ***storyboard* electrónico** Inicialmente *storyboard* grabado en cinta de vídeo para dar una idea del desarrollo de la película y servir como guía en el rodaje real de cada plano o escena, actualmente los *storyboards* electrónicos son el resultado de sofisticados programas informáticos, como el StoryBoard Quick, que permite dibujar partiendo de cero, seleccionar personajes, escenarios y objetos a partir de una base de datos, e introducir como fondos imágenes escaneadas de fotografías de lugares reales. Este tipo de programas también permiten probar varias composiciones, ángulos de cámara, distancias y objetivos, efectos de iluminación y colores. También se puede utilizar sonido con estas imágenes. *Véase* **previsualización** *y* ***storyboard.***

■ ***streak photography*** Efecto de movimiento extremadamente rápido, en línea recta y dejando una estela tras de sí, conseguido para objetos en movimiento normalmente con una mesa de animación en el caso de objetos en dibujos o con un sistema de control del movimiento en el caso de modelos. La técnica generalmente implica largas exposiciones con la cámara o con el sujeto en movimiento. Se ha utilizado con frecuencia para palabras o logos en movimiento en la televisión y se ha convertido en un elemento principal para el trabajo de efectos especiales en el cine fantástico (por ejemplo, en la secuencia del «agujero del gusano» en *Star Trek* [*Star Trek: The Motion Picture*, 1979], dirigida por Robert Wise). *Véase* ***slit-scan.***

■ ***streamer*** Marca diagonal o lateral rayada o trazada con lápiz de cera sobre una película, que aparecerá durante la proyección para fines de montaje o como pie musical. Se proyecta en pantalla una raya diagonal en la película para avisar al director de orquesta de que esté atento a un destello brillante, producido por una perforación practicada al final de la raya, que le servirá de pie para un efecto musical determinado.

■ ***stretch framing*** Ralentizar la acción de un plano repitiendo dos veces cada uno de los fotogramas individuales. El resultado es un movimiento espasmódico en la pantalla con el sujeto alternando entre la estasis y el movimiento. *Véase* ***double framing*** *y* ***skip framing.***

■ ***stringout*** Sección de la película que se obtiene, a partir del copión montado, en forma de duplicado sucio en blanco y negro, en algún momento del montaje, para permitirle al montador seguir con su trabajo mientras los diversos técnicos de sonido pueden empezar a desempeñar el suyo. Puede utilizarse un *stringout* para una sustitución de diálogos adicionales, para introducir efectos de sonido o para grabar música. *Véase* **duplicado sucio** *y* **montaje.**

■ ***stripping*** Eliminar de una banda sonora de diálogo sonidos ajenos para producir una mezcla limpia. *Véase* **mezcla.**

■ ***strip-title*** Una o más líneas de texto dispuestas horizontalmente a lo largo de la pantalla; por ejemplo, subtítulos que ofrecen el diálogo en la parte inferior de la imagen de una película extranjera.

■ **Stuntmen's Association of Motion Pictures** Organización compuesta por especialistas, creada con el fin de mantener informados a sus miembros sobre nuevas técnicas para la realización de escenas arriesgadas e intercambiar información. Los especialistas también pertenecen al Screen Actors Guild. *Véase* **Screen Actors Guild.**

■ **suave** Iluminación difusa, por oposición a la iluminación dura, que no define nítidamente los objetos ni las sombras y que crea un contraste mínimo.

■ **subdistribuidor** Organización que distribuye películas en un mercado o territorio específico para un distribuidor independiente. *Véase* **distribución.**

■ **subexposición** Exposición de película, bien en una cámara o bien en una copiadora, con una intensidad de luz insuficiente o durante un periodo de tiempo insuficiente. La imagen que resulta de una película que se ha subexpuesto en una cámara es demasiado oscura, con detalles insuficientes en las sombras; la imagen que resulta de una exposición incorrecta en la positivadora aparece desteñida, con definición y detalles insuficientes. *Véase* **sobreexposición.**

■ **subrevelado** Término referido a la película que se ha revelado durante un periodo de tiempo demasiado corto o en una solución a temperatura incorrecta, de forma que la imagen resultante no está suficientemente definida o detallada sino que aparece clara y desteñida.

■ **subrevelar** Procesar una película durante un periodo de tiempo más corto o a menor temperatura que la que la película normalmente necesita, con el fin de reducir el contraste o la granulosidad o para compensar la sobreexposición. La técnica raramente se utiliza, debido a la pérdida de calidad de imagen. También llamado *pulling. Véase* **forzar el revelado.**

■ **subsidiario** Elemento de la imagen visual o de una sola imagen visual de una secuencia de *montage* que desempeña un papel subordinado al tiempo que contrasta con el contraste dominante o que lo subraya. *Véase* **dominante** *e* **interés intrínseco.**

■ **subtexto** Significados o ideas que yacen bajo la superficie del texto de una obra literaria, dramática o cinematográfica, sea bajo su lenguaje, bajo su trama, bajo algún personaje o bajo sus imágenes. En el cine, dichos temas se sugieren, por ejemplo, por medio de las imágenes o de algunos elementos de las imágenes, por la yuxtaposición de escenas o por la utilización de determinada música o sonido de fondo. El subtexto es siempre implícito y no explícito, y añade profundidad y resonancia a una obra. Por ejemplo, el texto de *El manantial de la doncella* (*Jungfrukällan*, 1959), de Ingmar Bergman, trata de la violación de una joven y de la venganza de su padre, pero el subtexto suscita de una forma sutil y conmovedora nuestra comprensión sobre la lucha del cristianismo por imponerse al paganismo y sobre la necesidad de la fe. *Véase* **alegoría** *y* **símbolo** (1).

■ **subtítulos** Palabras que aparecen en la parte inferior del encuadre, normalmente para traducir diálogos en lengua extranjera. *Véase* **título.**

■ **subtítulos codificados para sordos** Rótulos que aparecen superpuestos en la parte inferior de la pantalla del televisor, destinados a espectadores con discapacidades auditivas, y que se visualizan por medio de un descodificador especial. Estos subtítulos hacen accesible el diálogo del programa y ofrecen descripciones de los sonidos y de la música relevantes para su seguimiento. *Véase* **rótulos** *y* **subtítulos para sordos.**

■ **subtítulos para sordos** Caracteres sobreimpresos en la parte inferior de una imagen en una película que ofrecen el diálogo y describen sonidos y música importantes para las personas con discapacidades auditivas. *Véase* **rótulos** *y* **súbtitulos codificados para sordos.**

■ **subtrama** Secuencia secundaria de acción en una narración que se ocupa de personajes importantes, pero secundarios.

■ **subvención** Incentivo económico concedido por un país a una compañía cinematográfica para producir una película en su territorio. Muchos países subvencionan completamente su industria cinematográfica, mientras que otros han tratado de animar la producción cinematográfica nacional mediante alguna forma de ayuda financiera. Las compañías americanas han sido capaces de adaptarse a las condiciones formuladas por esos países para contar como productores locales, a menudo mediante un régimen de coproducción con personal cinematográfico nativo. Las subvenciones llegan en forma de ayudas económicas directas, de préstamos a bajo interés, de garantías contra pérdidas económicas tanto en el mercado doméstico como en el extranjero o de pagos procedentes de impuestos cobrados en las entradas en el país anfitrión. En el pasado, los productores americanos han realizado coproducciones en Gran Bretaña, Francia o Italia, contando con una colaboración económica muy favorable.

■ ***suitcase*** Pequeña gasa, generalmente de 60 ó 90 cm de tamaño, que se coloca en un soporte, delante de un aparato de iluminación, para controlar la intensidad de la luz. *Véase* **gasa.**

■ **Sundance Institute** Este instituto, fundado en 1980 en gran medida gracias a los esfuerzos del actor Robert Redford y apoyado por las contribuciones que realiza la industria, se dedica a desarrollar nuevos talentos del cine y a elevar la calidad del arte en general. El instituto tiene un especialmente destacable programa de formación para jóvenes guionistas, pero también trae a sus instalaciones de Utah a directores, productores e intérpretes para que impartan talleres. También proporciona apoyo financiero limitado para proyectos cinematográficos y patrocina el ahora célebre festival de cine independiente que se celebra cada año, al que asiste una buena cantidad de miembros de la industria.

■ **Súper 8** *Véase* **película de Súper 8.**

■ **Súper 16** *Véase* **película de Súper 16.**

■ **Súper 35** Formato de pantalla ancha que se obtiene filmando con un objetivo esférico sobre película de 35 mm y utilizando una positivadora óptica para crear el contratipo empleado para la producción de las copias de distribución. Este procedimiento se utiliza para conseguir una relación de aspecto de 1,85 (Súper 1,85) o de 2,35 (Súper 2,35). Para la relación de aspecto de 2,35, el fotograma se amplía ligeramente ocupando el espacio correspondiente a la banda de sonido en el negativo. Este tipo de película puede utilizarse con la cámara Panavision Super R-200º de 35 mm. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **superficie asférica, placa correctora asférica** Superficie de una lente que no forma parte de la esfera real. Este tipo de superficie se utiliza en algunos objetivos *zoom* y también en televisiones de pantalla grande.

■ **superpinza *mafer*** Popular montura para iluminación utilizada para varios fines en un decorado, incluyendo el acoplamiento de focos a superficies que pueden ser redondeadas o planas, así como a parrillas de techo.

■ **superponer** Disponer dos o más imágenes una encima de otra en el mismo fotograma. Esta operación puede realizarse haciendo que la cámara vuelva a exponer el mismo fragmento de película, pero normalmente se realiza en una positivadora óptica, en la que imágenes distintas se copian en la misma película, una sobre otra. Aunque hoy día resulta inusual, la técnica solía utilizarse para mostrar 1) a un personaje y lo que éste estaba pensando o recordando en ese momento; 2) acciones que tenían lugar en distintas localizaciones pero que sucedían simultáneamente; 3) el paso del tiempo, mediante el solapamiento de una serie de acciones secuenciales; 4) acontecimientos sobrenaturales, como la aparición de fantasmas y 5) para crear una analogía o un contraste con la imagen principal colocando sobre ésta la imagen concordante u opuesta. En los encadenados se producen sobreimpresiones cuando la escena inicial y la siguiente se solapan por un instante en pantalla. Este proceso recibe el nombre de «doble exposición» cuando sólo se superponen dos imágenes.

■ **superponer** En el trabajo de animación, colocar cualquier calco, dibujo o máscara sobre los calcos que componen la escena principal para crear un primer término o marco y, con ello, una sensación de profundidad en la imagen. *Véase* **animación.**

■ **superproducción** Película extremadamente cara, generalmente de larga duración y realizada con todo tipo de medios, que necesita grandes ingresos en taquilla para resultar económicamente rentable. En la década de los cincuenta y principios de los sesenta se realizaron muchos filmes de este tipo, hasta que las pérdidas de *Rebelión a bordo* (*Mutiny on the Bounty*, 1962), dirigida por Lewis Milestone, y de *Cleopatra* (1963), de Joseph L. Mankiewicz, la pri-

mera con un coste de 18 millones de dólares, y la segunda, de 31, pusieron término a la producción de esta clase de filmes durante bastantes años. Se dice que el fracaso comercial de *La puerta del cielo* (*Heaven's Gate*, 1980), de Michael Cimino, que había costado 36 millones de dólares, desempeñó un papel fundamental en la quiebra de United Artists. En los últimos años, *Waterworld* (1995), dirigida por Kevin Reynolds, costó una extraordinaria cantidad de dinero (de unos 175 a unos 235 millones de dólares), pero, si se suman los ingresos acumulados por su distribución en el extranjero y por su explotación en el mercado videográfico a los decepcionantes resultados en taquilla obtenidos en los EE.UU., cabe decir que el filme recuperó la mayor parte de su coste.

■ **Superscope** Uno de los primeros procedimientos de pantalla ancha en el que la imagen, que se extendía ocupando toda la anchura de la película de 35 mm entre las perforaciones, se filmaba con un objetivo normal y se recortaba en sus partes superior e inferior para conseguir una relación de aspecto de 2:1. Después, la imagen se comprimía horizontalmente y se ampliaba verticalmente para hacerla caber en un fotograma anamórfico mediante una positivadora óptica. Cuando la imagen se proyectaba a través de un objetivo anamórfico, se lograba una imagen de gran anchura. El sistema se utilizó por primera vez para *Vera Cruz* (1953), dirigida por Robert Aldrich. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **supervisor de efectos especiales, coordinador de efectos especiales** Individuo al frente del departamento de efectos especiales y responsable de todos los efectos especiales creados para una película, de su planificación, su ejecución y su prontitud para ser integrados en el filme. Esta persona es responsable tanto de los efectos especiales creados por el propio estudio como de aquéllos encargados a compañías independientes. También se le denomina coordinador o supervisor de efectos visuales y, a veces, productor de efectos especiales o de efectos visuales.

■ **supervisor de efectos visuales** *Véase* **coordinador de efectos especiales.**

■ **supervisor de grabación, mezclador de sonido de plató** Persona a cargo de la grabación de sonido en el plató durante el rodaje.

■ **supervisor de la grabación musical** Persona responsable de la grabación de la música para una producción cinematográfica. Esta persona trabaja en estrecha colaboración con el compositor y el director de orquesta. En el ámbito anglosajón, a veces se le llama *scoring mixer*.

■ **supervisor de montaje** Persona a cargo de las tareas de montaje. El supervisor de montaje trabaja directamente con los productores y el director, aplicando sus conceptos y sus ideas al montaje de la película y, al mismo tiempo, contribuyendo de forma creativa al proceso. A cargo del diverso personal de montaje, supervisa el montaje digital, la preparación de los copiones montados y, después, trabaja sobre las versiones más desarrolladas de la película hasta el mismo momento de la realización de las copias de distribución. *Véase* **montaje.**

■ **supervisor de montaje de sonido** Individuo responsable de todo el proceso de mezcla y de montaje que desemboca en la banda de sonido final. Esta persona supervisa al mezclador, al montador de ADR, al montador de sonido y al montador musical, entre otros. Normalmente prepara una banda provisional y, en respuesta a la petición del director, y quizá del montador o del productor, puede encargar la grabación de diálogo, efectos de sonido y música adicionales. El supervisor de montaje de sonido normalmente prepara la hoja de mezclas para la realización de la mezcla final.

■ **supervisor de posproducción** El supervisor de posproducción planifica, supervisa e integra actividades como el montaje, el doblaje y la mezcla de sonido y los efectos especiales, estando atento tanto del calendario como del presupuesto. En las producciones menos complejas, este papel puede ser desempeñado por el productor, el jefe de producción o el montador, pero, en las películas que precisan de la ejecución de una serie de actividades muy complicadas, lo más probable es que el trabajo se asigne a otra persona, el supervisor de posproducción, encargado en exclusiva de ese cometido. *Véase* **posproducción.**

■ **supervisor de vestuario** Persona responsable de obtener la ropa, los trajes y los complementos para una producción cinematográfica antes de que comience el rodaje, y de conservarlos durante el mismo. Puede haber hasta dos hombres y mujeres desempeñando estas tareas, los cuales también son responsables de probar el vestuario de los diversos actores secundarios de una película y, a veces, ayudan a los intérpretes principales a vestirse para el día del rodaje. También se le llama jefe de vestuario. *Véase* **diseñador de vestuario.**

■ **suplente** Intérprete que aprende un papel y está preparado para sustituir al actor que interpreta ese papel en caso de que se presente alguna emergencia o circunstancia especial.

■ **sur** En animación, la parte inferior del dibujo, de la mesa de dibujo, de la mesa de animación o del calco, por oposición a su parte superior, a la que se designa como norte.

■ **surrealismo** Movimiento cultural desarrollado en Francia que surgió a mediados de los años veinte en pintura, literatura y cine. Relacionado con el movimiento dadaísta, el surrealismo tenía una inclinación similar por lo anticonvencional y lo absurdo, pero también buscaba recrear la poesía de la mente, especialmente con ayuda de Freud, y realizar un ataque más político y pronunciado contra el sistema, con alguna ayuda de Marx. El poeta y escritor francés André Breton, en sus dos manifiestos sobre el surrealismo (1924 y 1929), exigía un arte que expresara la mente sin la inhibición de la razón, de la moralidad o de nociones preconcebidas sobre el arte. Para él, el sueño, la alucinación, el libre juego de la mente y el propio inconsciente eran lo auténticamente real, incluso lo superreal. El arte podía crear dicha realidad mediante el procedimiento incontrolado e inmediato del «automatismo psíquico». El cine surrealista que se desarrolló en el seno del movimiento echaba abajo la distinción entre realidad interna y externa, destruía las expectativas normales sobre causa y efecto, ponía el acento en el azar y lo inesperado, presentaba relaciones extrañas y chocantes y expresaba los recovecos irracionales, neuróticos e, incluso, grotescos de la mente. Se trataba de una forma artística de extrañas y poderosas imágenes, en la que los objetos se dislocaban de cualquier contexto lógico o natural, adquiriendo una cualidad abstracta y hasta simbólica, pero que sólo podía interpretarse con grandes riesgos.

Las mejores películas surrealistas fueron *L'Étoile de mer* (*La estrella de mar*, 1928), de Man Ray, y *Un perro andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1928), de Luis Buñuel y Salvador Dalí. Dos años después, Buñuel realizó *La edad de oro* (*L'Âge d'or*, 1930), con alguna ayuda de Dalí en el guion, un filme en el que el surrealismo no escondía un vehemente ataque contra la iglesia y la moralidad pequeñoburguesa. Buñuel continuó dirigiendo largometrajes considerablemente influidos por sus primeras películas surrealistas de vanguardia, igualmente mordaces en su ridiculización de la sociedad convencional, como *El discreto encanto de la burguesía* (*Le Charme discret de la bourgeoisie*, 1972) y *El fantasma de la libertad* (*Le Fantôme de la liberté*, 1974). A Jean Cocteau, poeta, escritor, artista y cineasta francés, se le atribuye la realización de algunas importantes películas surrealistas, aunque tanto él como los surrealistas negarían esa filiación. Su primera película, *Le Sang d'un poète* (*La sangre de un poeta*, 1930), recreación del mundo de un poeta en el que imaginación y realidad se funden, presenta una sorprendente imaginería surrealista. A este respecto, también resultan relevantes sus otros dos estudios de la mente poética, *Orfeo* (*Orfée*, 1950) y *Le Testament d'Orphée* (*El testamento de Orfeo*, 1960). *Véase* **cine de vanguardia.**

surrealismo La más famosa de las chocantes e irracionales imágenes de *Un perro andaluz* (1928), de Luis Buñuel y Salvador Dalí.

■ **suspense** Estado de incertidumbre y dilación que crea ansiedad mientras se permanece a la espera de la resolución de una situación. El suspense parece estirar el tiempo y retrasar lo inevitable sin que disminuya nuestro interés o nuestra tensión. Toda trama debe tener un cierto grado de suspense para mantener nuestro interés, pero ciertos tipos de películas explotan este efecto para crear en el espectador una experiencia de tensión constante y emoción creciente. Las películas de terror emplean el suspense para ponernos en un estado de expectación y temor mientras esperamos a que se cumpla el destino de la víctima potencial, y las películas de aventuras nos hacen temer por la vida del héroe mientras se enfrenta a un acontecimiento aterrador tras otro. Los llamados «*thrillers* de suspense», como *La escalera de caracol* (*The Spiral Staircase*, 1945), de Robert Siodmak, ponen al público en un estado de parálisis próximo a la histeria. *Véase* ***thriller.***

■ **sustitución automática de diálogos** Tipo de sesión de doblaje en el que parte del diálogo registrado durante el rodaje se repite una y otra vez junto con las imágenes a las que corresponde, hasta que el intérprete puede grabar sincrónicamente una

versión mejor de su parte. El montador de doblaje es la persona responsable de esta nueva grabación. *Véase* **doblaje mediante bucle** *y* **montador de doblaje postsincronizado.**

■ **sustitución de imagen** Sustitución de parte de una imagen, o una adición a la imagen realizada mediante una de las diversas técnicas de efectos especiales. Por ejemplo, se pueden añadir a un decorado real elementos de decorado o partes de un edificio pintados en un panel de cristal filmando a través del cristal; un decorado proyectado sobre una pantalla desde atrás puede convertirse en el fondo permanente de un plano de acción real delante de él, o se puede proyectar desde delante, sobre una pantalla perlada, el fondo para una acción real. Las técnicas de máscara, que unen imágenes distintas de fondo y acción en una positivadora óptica, también se usan con frecuencia. Se están utilizando nuevos procedimientos digitales para el tratamiento de imágenes cinematográficas, las cuales se introducen en el ordenador mediante escaneado; se alteran, se hacen compuestos de imagen con ellas y, finalmente, se transfieren a película cinematográfica. *Véase* **efectos especiales.**

■ **sustrato** *Véase* **capa de sustrato.**

■ **sutura** Término utilizado en la teoría cinematográfica de corte psicoanalítico para sugerir el complejo proceso por el que al espectador se le «cose» a la multitud de planos y espacios en la pantalla, siendo formulado por ello como sujeto al mismo tiempo que imponiendo una unidad coherente sobre las imágenes complejas de la pantalla. El concepto de «sutura» tiene su origen en el pensamiento psicoanalítico de Lacan y lo aplicó por primera vez al cine en 1969 Jean Pierre Oudart, que sostenía que la técnica de plano/contraplano es el modo principal de borrar las ausencias y de cerrar las diferencias en la pantalla y, al mismo tiempo, de suturar al espectador a la cadena del significado. *Véase* **teoría cinematográfica.**

■ **Svensk Filmindustri** Compañía de producción cinematográfica sueca que adquirió relevancia durante la época del cine mudo a través de las películas dirigidas por Victor Sjöström y Mauritz Stiller. La Svensk recuperó su gloria de antaño tras la Segunda Guerra Mundial con las películas de Alf Sjöberg y de Ingmar Bergman.

■ **S-VHS** *Véase* **cinta de vídeo.**

■ ***swinger*** Bastidor que puede apartarse, haciéndolo girar, para permitir el movimiento de la cámara. También llamado *flapper*.

■ ***switchback*** (1) Corte por el que se retrocede a una acción original después de un inserto de intercalado externo que nos ha conducido a la acción actual. (2) Cortes de una acción a otra entre dos acciones paralelas. (3) *Flashback*.

■ **Synthespians** Término que actualmente forma parte del léxico de la animación por ordenador, que hace referencia a personajes artificiales creados mediante la magia digital. El término también se utiliza para posibles personajes en el futuro que puede que sean extensiones digitales de intérpretes reales del pasado. *Véase* **animación por ordenador.**

T

■ **tabla de exposición** Pequeña rueda o tabla que ofrece las exposiciones correctas para una cámara según las diversas condiciones lumínicas.

■ **tabla de mezclas** Gráfica en la que se relaciona la acción visual con una banda sonora casi completa, que el director de animación elabora como guía para el dibujante y para el montador. Estas gráficas desglosan la acción fotograma a fotograma, indican el número de fotogramas que corresponde a cada palabra del diálogo y también especifican los movimientos de cámara, los efectos ópticos y los sonidos.

■ **tablero compuesto** Tablero de una mesa de animación que permite múltiples disposiciones y movimientos de los calcos para su filmación. *Véase* **mesa de animación.**

■ **tablero de producción** Desglose detallado de cada escena que se ha de rodar, realizado en una fase temprana de la preproducción, a menudo por el jefe de producción y el director. El tablero está compuesto por una serie de paneles en cada uno de los cuales se colocan tiras de desglose. Cada escena está listada en la secuencia de rodaje y, en ella, se especifican los actores que participan, el tipo de escena (interior o exterior, día o noche), el lugar, los aparatos especiales y los vehículos que se necesitan.

■ **tablero digital** Tablero de dibujo electrónico con gráficos bidimensionales, los puntos clave de los cuales se introducen en un ordenador mediante un lápiz digital que altera el campo magnético del tablero. El propio ordenador conecta los diversos puntos clave y forma con ellos una imagen. *Véase* **lápiz digital.**

■ ***table-top photography*** Filmación de primeros planos de pequeños objetos, a veces sobre una mesa.

■ **tacómetro** Dispositivo conectado a una cámara para indicar su velocidad en fotogramas por segundo. Aunque es importante para cámaras con motores asíncronos o de velocidad variable, un tacómetro también resulta útil para indicar el momento en que, tras ponerse en marcha, una cámara de estudio con un motor síncrono ha alcanzado su velocidad fijada de 24 fotogramas por segundo. *Véase* **frecuencímetro.**

■ ***tailgate*** Proyector en una positivadora óptica. *Véase* **positivadora óptica.**

■ ***talkies*** Término coloquial empleado en inglés para referirse a las películas sonoras, sobre todo durante los años inmediatamente posteriores a la llegada del sonido al cine en 1927.

■ **talón** (1) Extremidad inferior trasera de un chasis de película, en el lado contrario al de la punta. (2) Parte inferior de una curva característica que muestra el aumento de la densidad de una emulsión justo por encima del nivel de niebla en relación con el aumento del logaritmo de exposición. *Véase* **curva característica.**

■ **talón de la curva** Densidad mínima para película no expuesta, que es el resultado tanto de la densi-

dad inherente en el soporte como de la densidad generada por algunos haluros de plata expuestos que se transforman en plata metálica durante el revelado. A estas características se les denomina densidad *base plus fog*.

■ **taller de creación de monstruos** Cualquier lugar especializado en la fabricación y el manejo de maquetas o muñecos o en el maquillaje que se emplea en la creación de monstruos cinematográficos.

■ **Taller Kuleshov** Grupo de estudiantes bajo la tutela de Lev Kuleshov en la Escuela Estatal de Cine de Moscú. El taller se formó en 1921 y posteriormente incluyó entre sus miembros a Vsevolod Pudovkin. Debido a que carecían de película virgen, al principio el grupo montó producciones teatrales utilizando técnicas cinematográficas, pero el taller es especialmente notable por su posterior experimentación con película y su desarrollo de las técnicas de *montage* que influirían en Sergei Eisenstein y en Pudovkin. El grupo montó y volvió a montar una copia de *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916), de D. W. Griffith, logrando varios efectos mediante la reordenación de los planos y las escenas. También ensambló fragmentos de filmaciones de archivo de diversas formas para lograr efectos que no estaban latentes en los propios fragmentos individuales. Kuleshov y sus alumnos, aprendiendo de Griffith y yendo más allá de su maestro, desarrollaron un manual elemental de técnicas de montaje que les permitió manipular el espacio fílmico de forma que la yuxtaposición de diferentes fragmentos de película, incluso de fragmentos rodados para otros fines, pudieran transmitir tanto acción como significado al mismo tiempo que causaban un impacto emocional en el espectador. Se apropiaron del término *montage*, que significa «montaje» en francés, para describir este método de realización de películas.

■ **tamaño de campo** Área de una escena cubierta por un objetivo determinado.

■ **tamaño de la imagen** Tamaño relativo del sujeto de una imagen en el contexto del área total del fotograma. El tamaño de la imagen está determinado tanto por la distancia de la cámara al sujeto como por la longitud focal del objetivo. *Véase* **distancia focal.**

■ **tambor de llamas** Cilindro transparente con formas impresas que hace girar un motor y a través del cual una luz emitida proyecta sombras móviles en el plató. Este aparato es especialmente eficaz para evocar llamas que se mueven.

■ **tambor de títulos** Tambor giratorio alrededor del cual se enrolla una tira con títulos o texto impreso en ella. A medida que un motor eléctrico hace girar el tambor, los títulos o el texto se van desenrollando y se mueven continuamente hacia arriba, para que la cámara los filme.

■ **tamizador** *Véase* **mariposa.**

■ **tanque de estudio** Gran recipiente para contener agua que tiene hasta 15 metros de diámetro y 4,5 metros de profundidad y que está situado, bien dentro de un estudio cinematográfico, o bien en un solar de propiedad de éste para rodar escenas que pueden tener lugar sobre o por debajo de una masa de agua. Se pueden utilizar forillos pintados para llenar la escena, mientras que las portillas a los lados del tanque permiten la cinematografía submarina. Se pueden filmar diversos tipos de acciones con estos tanques, pero lo que se filma con más frecuencia en ellos son maquetas de barcos. *Véase* **plano de tanque.**

■ **tanques de vertido** Grandes tanques llenos de agua y colocados sobre unos canales inclinados. Cuando se deja salir el agua desde los tanques y ésta desciende a través de los canales, se logra un efecto de inundación por olas o por una tormenta. El agua que cae se filma a una velocidad de cámara mayor de la normal, de forma que, cuando la imagen se proyecta a la velocidad normal de 24 fotogramas por segundo, se producirá un efecto de una gran masa de agua en movimiento.

■ **TAP** *Véase* **Theater Alignment Program.**

■ **tapa del objetivo** Pequeña cubierta circular que se encaja sobre la superficie externa del objetivo para protegerla de abrasiones o daños cuando no se está utilizando la cámara.

■ **tapicero** Persona responsable de colgar todo tipo de paños en un decorado. *Véase* **departamento de tapicería.**

■ **taquilla** (1) Pequeña cabina situada a la puerta de los cines donde se venden las entradas. (2) Recaudación alcanzada por una película. (3) Factor que determina el éxito o fracaso económico de un filme en la industria del entretenimiento, calculado siempre en base a los ingresos obtenidos a través de ella. En EE.UU. a pesar de que, hoy día, una parte considerable de las ganancias de un filme se obtengan a través de los mercados secundarios, especialmente el de la compra y el alquiler de películas

en vídeo, la taquilla sigue siendo el factor determinante, tanto por la cantidad de dinero que aporta como por su influencia en el resto de mercados. Actualmente, los ingresos en taquilla obtenidos en el extranjero por una película estadounidense pueden representar la mitad de sus beneficios (en ocasiones, incluso más), pero, a pesar de todo, el mercado doméstico sigue siendo el punto de referencia para determinar el éxito o el fracaso económico de un filme. Los distribuidores suelen estrenar sus grandes superproducciones principalmente en los meses de verano, cuando los jóvenes no tienen clase y las vacaciones atraen a más gente a los cines, y, en segundo lugar, en las vacaciones de Navidad, debido al mismo motivo. Una película obtiene sus mejores resultados en taquilla durante el primer fin de semana de exhibición, que sirve como muestra de cuál será la carrera comercial del filme. Transcurrida la primera semana, los ingresos en taquilla descienden entre un 15 y un 40 por 100, en función de las críticas que se hayan publicado y del boca a boca. Un descenso de menos del 20 por 100 durante la segunda semana de exhibición se considera como un signo definitivo de éxito. El elevado coste que supone la publicidad y el mantenimiento del filme en salas, así como la competencia por ocupar las pantallas, a menudo fuerza al distribuidor a reducir la publicidad de una película si los primeros resultados obtenidos no han sido buenos y a retirarla de su distribución en salas si sus ingresos en taquilla continúan en la misma tónica. Si la película obtiene buenas recaudaciones en los primeros días de su estreno, lo más probable es que los gastos de publicidad y el número de cines en los que se proyecta experimenten un incremento. Por supuesto, las críticas favorables y el boca a boca pueden ayudar al crecimiento gradual de los ingresos en taquilla de una película que se haya estrenado discretamente y sólo en unas pocas salas. En los EE.UU., las películas más taquilleras de la historia del cine hasta 1996 habían sido *E.T., el extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial,* 1982) y *Parque Jurásico* (*Jurassic Park,* 1993), ambas dirigidas por Steven Spielberg. La primera de ellas obtuvo en taquilla una recaudación de 399.804.539 dólares y la segunda, 356.783.914. El reestreno de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977), de George Lucas, hizo que esta película se pusiera a la cabeza en lo que a este concepto se refiere.

■ **tarifa de distribución** Dinero que paga un exhibidor a un distribuidor específicamente por los gastos generales del distribuidor y el coste de estrenar una película determinada. La tarifa se calcula mediante un porcentaje de la tarifa de alquiler, que es, a su vez, un porcentaje de los ingresos brutos de la taquilla. El distribuidor se queda alrededor de un 30 por 100 de la tarifa de alquiler, y el resto del dinero se destina a costes de producción, copias y publicidad. El término también se aplica a la tarifa contractual por distribuir una película en mercados distintos a los de las salas de cine y en mercados auxiliares. *Véase* **distribución.**

■ **tarjeta capturadora** *Véase* **capturadora de vídeo**.

■ **tarjeta compresora** Componente de un ordenador que comprime la inmensa cantidad de información que contiene una imagen para un eficaz almacenamiento digital. En una imagen cinematográfica, sólo se precisa almacenar los elementos que cambian de un fotograma a otro, no los fijos, de la misma forma que sólo se necesita digitalizar uno de los dos campos entrelazados de un cuadro de vídeo. Dicha compresión constituye una forma de afrontar el problema de la inmensa cantidad de memoria que el ordenador necesita para almacenar dichas imágenes con vistas a efectuar el montaje no lineal de las películas. *Véase* **digital, edición no lineal, montaje** *y* **sistema de edición de vídeo.**

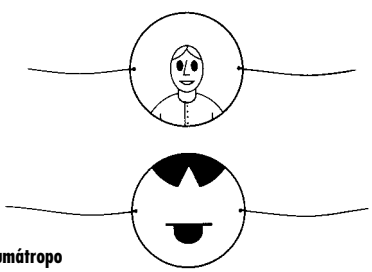
■ **tarjeta de color** Tarjeta con una escala de color que se filma en un fragmento de película para facilitar la corrección del color. La tarjeta filmada puede compararse con la tarjeta real para ayudar en el proceso de etalonaje. *Véase* **etalonaje.**

■ **tarjeta de títulos, placa de títulos** Tarjeta o calco con material impreso que se filma y se hace parte de la película para proporcionar información al público. Se utilizan calcos transparentes cuando se ha de mostrar el fondo a través del titulado. Durante el periodo del cine mudo, unas tarjetas de título insertadas a lo largo de toda la película ofrecían el diálogo, comentaban la acción y también establecían el tiempo y el lugar.

■ **tarjeta gris, tarjeta gris estándar** Cartulina, normalmente de 20 por 25 cm, con un lado gris y el otro blanco, que en ocasiones se utiliza para medir la luz procedente de un sujeto con un exposímetro de luz reflejada. El lado gris tiene un valor de reflectancia de aproximadamente 18 por 100, que se supone que representa un tono promedio. Con luz de poca intensidad se puede utilizar el lado blanco, que tiene un valor de reflectancia del 90 por 100, siendo necesario así que la exposición indicada en el exposímetro se aumente por cinco. Una tarjeta gris a veces resulta útil para equilibrar luces de estudio o para primeros planos.

■ **tarjeta guía, tarjeta tonta** Tarjeta con diálogo escrito o impreso en ella que se sostiene, fuera del campo de visión de la cámara, para ayudar a los intérpretes a decir sus líneas de diálogo.

■ **taumátropo** Antiguo juguete que explotaba el fenómeno de la persistencia de la visión. El nombre original en griego significa «giro mágico», y fue llamado así por el Doctor J. A. Paris, de Londres, que explotó comercialmente su juguete en los años veinte del siglo XIX. Dos objetos dibujados en las caras opuestas de una placa circular se fundían en una sola imagen al sostener la placa entre dos correas y hacerla girar.



taumátropo

■ ***teaser*** (1) Escena de apertura de una película que aparece antes de los títulos de crédito y llama la atención del público de una forma inmediata, creando expectación sobre la acción que reserva el filme (por ejemplo, los coloristas, violentos y en ocasiones extensos comienzos de las películas de James Bond). En la industria del cine anglosajona, a este tipo de escena se le llama también *precredits grabber*. (2) Breve avance que aparece antes de que lo haga el tráiler que precede a la película que se exhibe en el cine, y que anuncia una película que se estrenará con posterioridad al filme que anuncia el tráiler. *Véase* **tráiler.**

■ ***teaser campaign*** En el ámbito anglosajón, dícese de los espacios publicitarios que se exhiben en radio, televisión y prensa antes del estreno de una película, para despertar la curiosidad del público y atraerlo a los cines.

■ **teatralizar** Mostrar excesiva emoción al interpretar un papel, sin naturalidad.

■ **teatro enlatado** Término aplicado en ocasiones a las primeras películas sonoras. Debido a que las cámaras tenían que colocarse en cabinas insonorizadas durante el rodaje, perdiendo así su movilidad, y debido a que el emplazamiento de los micrófonos limitaba el movimiento de los actores, las primeras películas sonoras parecían poco más que teatro filmado.

■ **teatrógrafo** Proyector, diseñado en Inglaterra en 1896 por R. W. Paul, que descendía en última instancia del kinetoscopio de Edison y de la cámara portátil inventada por Paul en colaboración con Birt Acres. En 1896, Méliès compró esta máquina a Paul, al no poder obtener el cinematógrafo de los hermanos Lumière, y a partir de ella diseñó su propia cámara. Paul, que fue también un importante cineasta pionero, cambió posteriormente el nombre de su cámara por el de animatógrafo.

■ **técnica** (1) Forma en la que se utilizan los distintos métodos o procedimientos para crear una obra de arte. En el cine, el término se aplicaría a la forma en la que se emplean la cámara, la iluminación, el color, la *mise-en-scène*, el montaje o el sonido o la forma en la que los actores interpretan sus papeles. Los mejores directores tienen una manera distinguible de emplear estos elementos cinematográficos, la cual crea un estilo concreto. *Véase* **estilo.** (2) Métodos o procedimientos especiales que se utilizan para crear una obra de arte; en el cine, los métodos enumerados en (1) así como los procedimientos técnicos que se utilizan para crear una película. (3) Capacidad técnica de un individuo para realizar las habilidades necesarias para el desempeño de una función determinada; por ejemplo, un actor tiene «buena técnica» cuando interpreta un papel con inteligencia y competencia.

■ **técnica aleatoria** El adjetivo «aleatorio» puede aplicarse a cualquier acontecimiento que se produzca por casualidad o por azar. En el lenguaje cinematográfico, significa rodar o grabar sin un plan predeterminado, confiar en la probabilidad y en la suerte. Se trata de una técnica empleada a menudo en la producción de documentales para conseguir conductas y acciones no ensayadas y realistas. Encontramos un ejemplo de esta técnica en las películas de Frederick Wiseman.

■ **técnica de escena máster, técnica de plano máster** Técnica para filmar una escena por la que toda la acción se rueda en una toma continua, generalmente en un plano general que cubre toda la acción y, después, se repiten partes de la escena para tomar planos medios y primeros planos que pueden montarse posteriormente en la escena máster. A veces se usan cámaras múltiples para filmar los otros planos al mismo tiempo que se está filmando la escena máster. Esta técnica se utilizó en los estudios de Hollywood para dejar cierto margen de decisión al montaje, pero también porque hacía posible el estilo de montaje «invisible» de sus producciones. Asimismo tenía las ventajas de permitir

que la escena se filmara con cierta rapidez sin los frecuentes retrasos provocados por el cambio de posición de la cámara y las luces. Al mismo tiempo, siempre podía utilizarse el «plano máster» para ocultar errores en otras tomas. Los actores tienden a preferir esta técnica, debido a que les permite realizar una interpretación continua, al menos para la parte principal de la filmación. El inconveniente es, naturalmente, que la relación de rodaje (la cantidad de película filmada comparada con la que finalmente se utiliza) es más elevada que cuando cada plano se filma individualmente con sólo una cámara. Cuando se entrecortan planos medios o primeros planos con la escena máster, con frecuencia se realiza con *raccord* en la acción, para que el corte no sea llamativo. Cuando sólo se utiliza una cámara para todo el rodaje, debe haber una repetición de la acción al final de cada plano y al principio del siguiente de forma que el movimiento de los personajes se pueda emparejar perfectamente en el montaje. *Véase* **montaje** *y* **técnica de plano único.**

■ **técnica de plano único** Filmar una escena con una serie de planos secuenciales en lugar de utilizar la técnica de plano máster, en virtud de la cual la acción se filma primero con un plano máster y, después, con una serie de planos de la misma acción o de parte de la acción tomados desde diferentes distancias o ángulos de cámara. Más económica, la técnica de plano único requiere un cierto solapamiento de la acción, así como una cuidadosa planificación, que debe hacerse de antemano, para permitir un montaje no llamativo de la acción continua. *Véase* **técnica de escena máster.**

■ **técnica de plano/contraplano** Técnica de montaje desarrollada en los estudios de Hollywood, en la que la cámara alterna entre dos individuos que conversan o interactúan. Esta técnica ya prevalecía en el cine en una fecha tan temprana como 1915. *Véase* **montaje invisible.**

■ **técnica de tres cámaras** Rodar una escena con tres cámaras, cada una de ellas filmando desde una distancia o ángulo diferente (por ejemplo, para ofrecer planos generales, planos medios y primeros planos). Este método proporciona al montador una gran variedad de planos entre los que escoger cuando está ensamblando una película y también evita la repetición del rodaje de una escena difícil o cara, que resulta necesaria con la técnica de una sola cámara cuando el plano original es defectuoso..., pero es una manera cara de realizar una película. La producción televisiva normalmente se efectúa utilizando este tipo de cámaras múltiples.

■ **técnica del cristal lubricado** Untar algún tipo de vaselina sobre el objetivo para hacer borrosa una escena.

■ **técnico de iluminación** Individuo responsable de colocar, asegurar y enfocar las luces. Trabaja a las órdenes del jefe de eléctricos o de su ayudante. Antiguamente, recibían el nombre más formal de operador de focos.

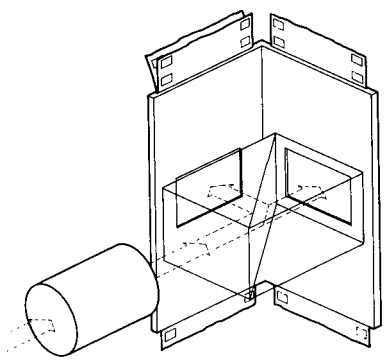
■ **técnico Foley, mezclador Foley** Especialista en efectos sonoros, sobre todo de movimientos corporales, que debe su denominación a Jack Foley, el hombre que estableció las técnicas modernas para la creación de sonidos que se graban para que casen con las imágenes en pantalla. A veces a los efectos sonoros individuales se les denomina *foleys*, y al lugar donde se realizan, estudio Foley (estudio de grabación de efectos sala). La palabra *walker* de la expresión inglesa *walker Foley*, proviene de la práctica concreta de estos técnicos que consistía en caminar sobre cajas de grava o de fécula para fabricar el sonido de una persona caminando en exteriores sobre grava o nieve, respectivamente. A estos sonidos también se les llama *sync FX* («efectos sonoros sincronizados») o *m and s* por *make and sync* («hacer y sincronizar»).

■ **Technicolor** Serie de procedimientos de color, que empezaron con el trabajo de Herbert T. Kalmus y Donald F. Comstock, que formaron la Technicolor Motion Picture Corporation en 1915. El primer sistema fue un procedimiento aditivo que exponía dos negativos en la cámara mediante un divisor de haz a los componentes rojo y verde de la luz, respectivamente, y, después, proyectaba las copias positivas individuales a través del filtro rojo o verde correspondiente en un único proyector. El procedimiento fue empleado para *The Gulf Between* (*El abismo que nos separa*, 1917) un largometraje realizado por la compañía a finales de los años diez y dirigido por Wray Bartlett Physioc. Sin embargo, un problema general de alineación de las dos imágenes en la pantalla llevó al desarrollo de un sistema sustractivo, que, de nuevo, utilizaba una cámara con divisor de haz para realizar dos registros en color, pero esta vez en una sola película, a partir de la cual se hacían dos imágenes individuales en relieve y se pegaban, tintándose después cada lado con su color complementario adecuado, magenta o cian. La Metro utilizó el sistema para *El tributo del mar* (*Toll of the Sea*, 1922), de Chester M. Franklin, a principios de los años veinte, pero quizá la película más notable realizada con este proceso fue *El pirata negro* (*The Black Pirate*, 1926), prota-

gonizada por Douglas Fairbanks y dirigida por Albert Parker. En 1928, Technicolor introdujo su método de copiado por imbibición, utilizando dos matrices con imágenes en relieve, hechas a partir de los registros de color de los negativos en blanco y negro, que se tintaban con sus colores complementarios adecuados y sus tintes se transferían posteriormente a una sola copia.

En 1932, la compañía introdujo por fin la cinematografía a todo color, utilizando ahora una cámara con un divisor de haz para hacer tres negativos en blanco y negro de separación del color, generalmente registrando las ondas de luz azules y rojas en dos películas en contacto y el verde en una película aparte. A partir de los tres negativos se hacían tres matrices distintas, utilizándose cada matriz en el proceso de copiado por imbibición para transferir un tinte en su color complementario adecuado a la copia única. Walt Disney fue el primero en utilizar este procedimiento sustractivo de tres colores para hacer un cortometraje de animación, *Flowers and Trees* (*Flores y Árboles*, 1932); el primer largometraje que utilizó este sistema de color fue *La feria de la vanidad* (*Becky Sharp*, 1935). La compañía Technicolor siempre supervisó la utilización de este procedimiento, dotando tanto de aparatos como de personal; el coste era elevado, pero los resultados generalmente lo valían: sólo hay que pensar en los poderosos colores de libro ilustrado de *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, 1939), dirigida por Victor Fleming.

La compañía también introdujo un negativo «tricapa» que podía usarse en una cámara normal: desarrollada a partir del Kodachrome de 16 mm de Eastman Kodak, esta película tenía tres emulsiones individuales para cada uno de los colores primarios. Esta película tricapa, que se utilizó por primera vez para algunas secuencias de *Dive Bomber* (*Bombardero en picado*, 1941), fue espléndidamente utilizada para *Las minas del rey salomón* (*King Solomon's Mines*, 1950), dirigida por Compton Bennett. Sin embargo, la película tricapa de Technicolor fue sustituida después de 1952 por la Eastman Color de Eastman Kodak, una película menos cara y más rápida que también podía utilizarse en cámaras normales y se revelaba como un solo negativo, mientras que el procedimiento de imbibición para el copiado desarrollado por la compañía Technicolor se mantuvo en los EE.UU. hasta los años setenta, cuando se necesitó un gran número de copias de distribución. El rótulo «Color by Technicolor» seguía apareciendo en los créditos tras la defunción de la película tricapa y del procedimiento de imbibición, pero la calidad del Eastman Color no era la misma. De forma muy significativa, la durabilidad de los viejos sistemas de Technicolor desapareció, al menos hasta 1983, cuando el problema se rectificó en parte mediante la película virgen resistente a la decoloración. El antiguo procedimiento de transferencia de tintes de Technicolor continuó en Inglaterra y en Italia hasta 1978 y, actualmente, sólo sigue utilizándose en China, en el Beijing Film Lab. *Véase* **color, imbibición, sistema de color tricapa integral, Technirama** *y* **Techniscope.**



cámara de Technicolor con divisor de haz

■ **Technirama** Procedimiento cinematográfico de pantalla ancha desarrollado por la Technicolor Motion Picture Corporation que utilizaba película de 35 mm que pasaba horizontalmente a través de la cámara, exponiendo un fotograma que abarcaba ocho perforaciones detrás de un sistema óptico que comprimía la imagen. El fotograma se positivaba con más compresión horizontal en una película de 35 mm de manera que se podía proyectar a través de un objetivo CinemaScope con una relación de aspecto de 1:2,35 (también se podían hacer copias descomprimidas en 35 mm). El tamaño aumentado del fotograma del negativo daba como resultado una imagen de excelente definición y claridad. Para pases especiales se podía hacer una copia de contacto directamente a partir del negativo original y se podía proyectar a través de un proyector horizontal. El Super Technirama 70 utilizaba el mismo fotograma comprimido de tamaño doble del negativo, pero lo descomprimía sobre una copia de 70 mm para proyectar una imagen de pantalla ancha de 1:2,2 a través de un objetivo nomal. El Technirama se utilizó desde 1956 hasta mediados de los años sesenta en películas como *The Music Man* (*El hombre de la música*, 1962), dirigida por Morton de Costa. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **Techniscope** Procedimiento de pantalla ancha, introducido por Technicolor Italia en 1963, que utiliza una cámara con un mecanismo de arrastre de dos perforaciones para crear un fotograma que sólo tiene la mitad de la altura normal, pero con una relación de aspecto de 1:2,35 y que comprime la imagen al fotograma anamórfico normal de una copia de 35 mm para su proyección a través de un objetivo anamórfico para que tenga la relación de aspecto de 1:2,35 en la pantalla. El procedimiento resulta económico, ahorrando la mitad del coste del negativo y, aunque el tamaño del fotograma del negativo es pequeño, el tamaño normal del fotograma con la imagen comprimida en la copia positiva de 35 mm crea una imagen con una definición satisfactoria. El sistema se utilizó para películas como *Hasta que llegó su hora* (*C'era una volta il west*, 1969), de Sergio Leone, y *American Graffiti* (1973), de George Lucas. *Véase* **pantalla ancha.**

■ **techo** (1) Espacio entre la coronilla de un sujeto y la línea superior del encuadre en un plano. (2) Amplitud de sonido aceptable para una cinta magnética antes de que comience algún tipo de distorsión.

■ ***tee*** Dispositivo con tres brazos extendidos en forma de T o Y que actúa como soporte para las piernas de un trípode e impide que el trípode resbale o estropee el suelo. También llamado cangrejo.

■ ***teenie*** Pequeño foco abierto con una bombilla de 650 vatios.

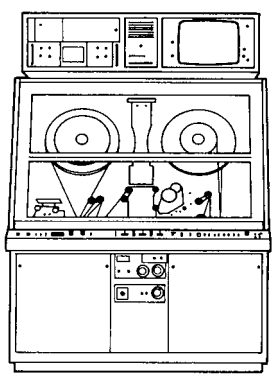
■ **telar, telares** Área sobre el decorado de la que se cuelgan elementos del decorado y en la que se sostienen focos.

■ **telecine** La palabra viene de *television cinematography* y originalmente se refería a una máquina que convertía imágenes de película cinematográfica en una señal que podía convertirse en imágenes de televisión a través de cinta de vídeo. Este aparato todavía se utiliza para emitir en televisión a través de cinta de vídeo cualquier cosa destinada a ese medio pero filmada originalmente en película cinematográfica (por ejemplo, segmentos de noticias o telefilmes) o para emitir películas. Pero, actualmente, los telecines también convierten imágenes cinematográficas en imágenes de vídeo para la edición *off-line* o convierten la imagen cinematográfica directamente en un código digital para la edición no lineal. Un tipo primitivo de telecine, llamado *film chain*, empleaba una cámara de televisión que se enfocaba sobre el objetivo de un proyector y escaneaba los fotogramas individuales, dividiendo la luz en sus componentes azul, verde y rojo, cada uno de los cuales era convertido en una señal por un tubo distinto en la cámara. El tipo más común de telecine desde finales de los setenta ha sido el de escáner de punto volante, que utiliza un barrido de punto volante generado por un tubo de rayos catódicos para escanear la película. Unos espejos dicroicos desglosan la luz que atraviesa cada fotograma en los tres colores primarios, cada uno de los cuales es convertido por una célula fotoeléctrica distinta en una señal. Después, las señales se preamplifican y se corrigen antes de grabarse en cinta de vídeo o digitalizarse para su almacenamiento. Una tecnología reciente emplea tres sensores CCD (dispositivo de acoplamiento de carga) trilineales, uno por cada uno de los colores primarios, que responden a una fuente de luz de xenón: la enorme cantidad de píxeles de los CCDs convierten la energía luminosa en señales eléctricas analógicas que finalmente registran la imagen en la cinta de vídeo.

Las películas antiguas con una relación de aspecto estándar de 4:3 pueden emitirse en su totalidad, ya que las pantallas de televisión tienen las mismas dimensiones, pero los sistemas de punto volante realizan panorámicas sobre las imágenes de películas con relaciones de aspecto de pantalla ancha para seleccionar las áreas de acción más importantes al mismo tiempo que cierran *zoom* sobre la imagen de la película. En algunos sistemas, se dejan bandas negras fijas en las partes superior e inferior de las películas en pantalla ancha, lo que permite varias relaciones de aspecto cuando se desea un formato *letterbox* para emitir la imagen original de pantalla ancha. Muy utilizado en posproducción, el telecine digital URSA de Rank, con su tecnología de punto volante y digital, tiene la capacidad de realizar panorámicas horizontales y verticales, así como *zooms*; de crear varios efectos; de alinear correctamente las imágenes y también de corregir el color. Kodak y Philips acaban de sacar al mercado el Spirit DataCine, un telecine de última tecnología que crea una imagen de alta resolución utilizando un archivo de 2 K con una resolución de 2.000 líneas. Las máquinas de telecine también pueden grabar el sonido a partir de las bandas de sonido ópticas, pero es más frecuente generar el sonido a partir de una película magnética intersincronizada o añadirlo posteriormente.

Una gran cantidad de espacios emitidos en televisión se ruedan en cine y se transfieren posteriormente a cinta de vídeo, porque el rango dinámico de la imagen cinematográfica creará en último término una imagen de vídeo mejor. Las máquinas de telecine modernas han experimentado un gran

avance, creando reproducciones que actualmente están mucho más próximas a la imagen cinematográfica. Se utilizan películas negativas originales para crear imágenes de televisión con gran fidelidad en las sombras y el color, los máster positivos y los contratipos crean una imagen casi igual de buena y la película virgen para positivado, que crea una imagen con cierta pérdida de información de densidad y aumento del contraste, raramente se usa. Para emparejar los 24 fotogramas por segundo de la película cinematográfica con los 30 cuadros de vídeo NTSC utilizados en los EE.UU., se utiliza un *pulldown* 2:3, es decir, un fotograma de película se transfiere a dos campos del vídeo, mientras que el siguiente fotograma de película se transfiere a tres campos. Los telecines de película graban en tiempo real los 24 fotogramas por segundo para cualquier tipo de transmisión de vídeo, mientras que los escáneres para película digitalizan las imágenes a una velocidad muy inferior, de entre cinco y 24 segundos por fotograma, para que la imagen pueda finalmente devolverse a película cinematográfica con su resolución original. *Véase* **escáner para película** *y* **grabadora para película.**



telecine

■ **telecine vidicón** Antigua máquina de telecine para convertir imágenes de película cinematográfica en una señal para la emisión por televisión en el que un tubo vidicón se utilizaba en una cámara de televisión para rastrear y transmitir los fotogramas individuales de la película en un proyector. *Véase* **telecine.**

■ **telefilme** Película hecha directamente para la televisión. Al principio este tipo de películas tendían a ajustarse al formato televisivo en su énfasis sobre las situaciones dramáticas, sus técnicas de filmación menos complejas y su tratamiento no polémico o modesto de los temas incluso cuando podrían haber sido potencialmente polémicos. Pero, en los últimos años, algunas de estas películas han tratado estos temas de forma más madura y han superado en calidad a muchas de las películas que se exhiben primero en salas de cine. Uno de los primeros telefilmes notables fue *Brian's Song* (*La canción de Brian*, 1971), la historia de un jugador de fútbol americano que se está muriendo de cáncer y de una relación interracial, cuyos papeles principales interpretaron Billy Dee Williams y James Caan. Henry Fonda fue el protagonista de un conmovedor tratamiento de la lucha de un hombre sencillo por la justicia que llevó a una decisiva sentencia del Tribunal Supremo en *Gideon's Trumpet* (*La trompeta de Gedeón*, 1980) y Vanessa Redgrave fue la protagonista de un tratamiento emotivo y conmovedor del Holocausto y de los campos de concentración en *Playing for Time* (*Tratar de ganar tiempo*, 1981). Una importante ventaja de los telefilmes es que pueden emitirse a lo largo de una serie de días y, por ello, ofrecer un tratamiento más largo y más absorbente de un tema que el que permite la duración normal de dos horas de la exhibición en sala de cine. *Raíces* (*Roots*, 1977), dio un empuje considerable a esta forma; su tratamiento detallado y poderoso de la esclavitud cautivó la atención de casi dos tercios del público televisivo durante sus ocho noches consecutivas. *Lonesome Dove* (*Solitaria paloma*, 1989), dirigida por Simon Wincer, escribió una nueva página en la historia del *western* con su realista e irresistible emisión serial a finales de los ochenta. A veces una película hecha en principio para la televisión también disfruta de un pase exitoso en las salas; fue digna de mención la reciente distribución en salas de *Persuasión* (*Persuasion*, 1995), de Roger Mitchell, basada en la novela de Jane Austen y realizada para la BBC. También hay que mencionar la película que se hace simultáneamente para ser exhibida en diferentes versiones para las salas de cine y la televisión, como *Fanny y Alexander* (*Fanny och Alexander*, 1983), de Ingmar Bergman, ganadora del Oscar a la mejor película extranjera, que primero fue exhibida en salas de cine en Suecia en una versión de 197 minutos en diciembre de 1982 y, una semana después, comenzó una versión de cinco horas en cuatro capítulos en televisión. Aunque la televisión tuvo un considerable efecto negativo sobre el cine durante sus primeras décadas, especialmente al arrebatarle a una buena parte de su público, desde entonces ha mantenido una interesante realización simbiótica con él, especialmente en la realización de películas.

■ **telémetro** Sistema de visor óptico para enfocar y calcular la distancia entre la cámara y el sujeto mediante una imagen partida o doble, que debe ser alineada correctamente, o un microprisma,

que debe hacerse nítido. Este sistema se utiliza para la cinematografía de helicóptero o para cámaras de anchos de película inferiores.

■ **telenovela** Procedentes de los seriales radiofónicos (con los que comparten la denominación en inglés, *soap opera*), las telenovelas de hoy día están trufadas de acontecimientos melodramáticos, románticos y sentimentales, protagonizados por un grupo de individuos conectados entre sí, destinados a evadir al espectador. Cada personaje posee su propia histórica trágico-erótica, y las diversas historias se van enmarañando de capítulo en capítulo. El término en inglés procede del hecho de que los programas radiofónicos estaban patrocinados por fabricantes de jabón *(soap)* o detergente. La voz inglesa se aplica en ocasiones a ciertas películas de carácter melodramático y sentimental, como *Imitación de la vida* (*Imitation of Life*, 1934), de John M. Stahl, y su *remake*, *Imitación a la vida* (*Imitation of Life*, 1959), de Douglas Sirk.

■ **teleobjetivo** (1) Objetivo, cuya distancia focal puede ser de entre 150 a 1.000 mm, con un elemento frontal positivo distanciado de un elemento trasero negativo de forma que la verdadera distancia focal es mayor que la distancia entre el propio objetivo y el plano focal. También llamado teleobjetivo auténtico para distinguirlo de los tipos de objetivo descritos más abajo en (2) y (3) como «teleobjetivo». Debido a que estos objetivos pueden actuar como un telescopio, aumentando y enfocando un sujeto lejano, tendiendo a dejar borrosos al mismo tiempo otros planos de la acción, se utilizan mucho para noticias y acontecimientos deportivos, así como para la realización de documentales. Debido a que estos objetivos también mantienen relativamente grandes los objetos lejanos al mismo tiempo que aplanan la profundidad entre planos, se utilizan en algunas películas para crear una sensación de la compacidad de la vida urbana (por ejemplo, se pueden comprimir unas filas de automóviles unas con otras y unas encima de otras), y también para hacer que un personaje que se acerca o se aleja corriendo de la cámara parezca no moverse apenas. (2) Cualquier objetivo con la capacidad de aumentar un sujeto un 50 por 100 más que un objetivo normal. (3) El término se aplica de manera imprecisa a cualquier objetivo con una distancia focal mayor de la normal, incluyendo los objetivos de larga distancia focal. *Véase* **distorsión de teleobjetivo, distancia focal, objetivo** *y* **objetivo de larga.**

■ **teleobjetivo invertido** *Véase* **objetivo retrofoco.**

■ ***telephoni bianchi*** Expresión italiana para los teléfonos de color blanco. Se refiere a un grupo de películas de evasión realizadas en la Italia fascista durante los años treinta y cuarenta, que presentaba a personajes pertenecientes a las clases acomodadas en decorados opulentos y asépticos, en los que había teléfonos blancos. Se trata de comedias románticas de carácter ligero que describían de manera optimista y positiva la vida en Italia durante aquellos tiempos.

■ ***teleprompter*** Dispositivo destinado a la lectura de textos por parte de los intérpretes mientras la cámara los filma, que puede funcionar de forma independiente o acoplado a una cámara. El sistema funciona mediante unos cabezales de plástico en los que se escriben o imprimen las indicaciones y un espejo que se coloca en un ángulo de 45 grados en relación con el objetivo de la cámara, en el que los actores van leyendo las líneas. Puede manejarse por control remoto.

■ **TelePrompTer** Nombre comercial para un dispositivo de apuntado colocado cerca de la cámara con un rollo de texto giratorio en el que los actores pueden leer sus líneas.

■ **televisión** Transmisión de señales eléctricas que, cuando son recibidas por un aparato adecuado, forman una imagen visual con un sonido que la acompaña. Las señales eléctricas pueden representar alguna acción real que está teniendo lugar en un estudio o en alguna localización, emitirse desde una cinta de vídeo en un estudio o venir directamente de una cinta de vídeo en un magnetoscopio conectado al televisor. En un televisor en color, tres cañones electrónicos emiten individualmente haces de cada uno de los colores primarios que barren el televisor, de izquierda a derecha y de arriba abajo, iluminando apropiadamente puntos coloreados rojos, azules y verdes en la pantalla del tubo con intensidad variable. Estos haces barren un total de 525 líneas en el sistema americano NTSC, primero las líneas impares y, después, las pares; cada uno de los barridos se denomina un campo y ambos campos se entrelazan para formar un cuadro. La frecuencia de campos es de 60 por segundo mientras que la frecuencia de cuadros es de 30. El DSS (Digital Satellite System), con el uso de una antena parabólica de 45,72 cm que capta señales digitales de un satélite y un convertidor colocado sobre el receptor que las transforma para un receptor de televisión analógico convencional, crea unas imágenes con calidad de disco láser y un sonido igual al procedente de un

CD. La televisión de alta definición (HDTV, High Definition Television) va a mejorar la calidad de las imágenes y el sonido todavía más. Con un sistema totalmente digital que impedirá cualquier deterioro en la imagen y el sonido; 1.080 líneas de barrido, más del doble de la cantidad que se usa actualmente y una relación de aspecto de 16:9 para acomodar películas en pantalla ancha, la televisión de alta definición ciertamente hará que la televisión doméstica entre en el siglo XXI. El término «vídeo» a veces se usa sinónimamente con el de televisión, aunque, con más frecuencia, se refiere bien a toda la tecnología o a la parte que no tiene que ver con la transmisión (por ejemplo, la cinta de vídeo, el videoarte, la asistencia de vídeo). *Véase* **vídeo.**

■ **televisión de alta definición** *Véase* **HDTV.**

■ **televisión por cable** En EE.UU., la transmisión de señales de vídeo y audio para televisión vía cable ha significado la instauración de un enorme mercado adicional para la exhibición de películas. La televisión por cable no sólo emite filmes que han gozado de una carrera comercial en salas, sino también películas que, por unas razones o por otras, no han conseguido estrenarse en cines y producciones audiovisuales realizadas específicamente para el medio televisivo. Las limitaciones de esta clase de exhibición, especialmente en el caso de aquellas películas realizadas para el cine, resultan obvias: imágenes más pequeñas, anomalías en la relación de aspecto, reducción de los colores, de la escala de grises y del sonido, factores que dejan de depender de la película original y pasan a hacerlo, sobre todo, de la calidad de la transmisión y los equipos domésticos. A pesar de ello, el consumo de productos cinematográficos, sea a través de la televisión, sea a través del vídeo, es una realidad, e influye en la filmación de las películas. Con el desarrollo de la televisión de alta definición, la televisión por cable deberá adoptar la nueva tecnología digital y, a consecuencia de ello, tanto la calidad como la relación de aspecto de la película se acercarán en cierta medida a las que experimentamos cuando vamos al cine. Hay que admitir, de hecho, que la nueva tecnología digital, junto con la expansión del mercado de la televisión por cable, sirven de oportunidad añadida a los cineastas, lo cual, con toda probabilidad, conducirá al aumento del número de filmes que se realizan anualmente. En este sentido, el futuro parece no tener límites en términos numéricos, especialmente con el desarrollo de las tecnologías digitales y de compresión, que permitirán la programación de varias emisiones en un único canal y brindarán al consumidor la posibilidad de elegir entre cientos de canales (en la actualidad, el objetivo es llegar a los 500). Pero cantidad y calidad no son necesariamente equivalentes: el apetecible mercado de masas de la distribución televisiva parece dotar a los productos pensados principalmente para el medio de una enorme falta de sustancia.

Actualmente, la carrera comercial de una película norteamericana la lleva a pasar de la sala de cine a la cinta de vídeo en unos seis meses, a la televisión por cable (o de pago) en aproximadamente un año y a las grandes cadenas de televisión en unos dos años. En los EE.UU., las películas que se emiten por la televisión por cable se ofrecen bien como parte de la programación de los canales incluidos en el «paquete» básico de una emisora, como AMC (American Movie Classics), bien como parte de la programación de los canales que no forman parte de éste, como HBO (Home Box Office) y Movie Channel, por los que se paga una suma adicional de dinero al mes, o bien mediante el sistema de «pago por visión», que permite elegir una película en concreto y pagar únicamente por ver dicho título. HBO fue creada en 1972 por una pequeña compañía de televisión por cable perteneciente a Time Inc., y comenzó a emitir a nivel nacional vía satélite en 1975. En 1976, Viacom fundó Showtime, que empezó sus emisiones vía satélite en 1979, el mismo año que Warner Cable y American Express implantaron Movie Channel. En 1980 Time Inc. creó Cinemax, canal cinematográfico hermano de HBO pensado para atraer a una audiencia más joven, mientras que Showtime y Movie Channel se asociaron en 1984 bajo el control de Viacom, Warner y American Express. A finales de los años ochenta, los dos primeros canales copaban el 60 por 100 del mercado de emisión de películas en canales no incluidos en los «paquetes» básicos de televisión ofrecidos por las compañías, y los dos últimos poseían otro 30 por 100. En 1985, las cadenas de televisión empezaron a firmar contratos con estudios por los derechos exclusivos de sus películas y, durante el mismo periodo, HBO dio inicio a su estrategia de «preventa» de los derechos de antena, invirtiendo en la producción de películas concretas para conseguir en exclusiva sus derechos, y empezó a producir sus propias películas por medio de Silver Screen Partners, creada junto a E. F. Hutton. En 1995, 62.580.000 hogares estadounidenses tenían el servicio básico de televisión por cable y 50.300.000 estaban suscritos a canales de pago adicionales.

En 1988, TNT, un canal que no emite películas de estreno, comenzó a programar los fondos cine-

matográficos de MGM y RKO y los de Warner Brothers anteriores a la década de los cincuenta, que Ted Turner había comprado a Kirk Kerkorian en 1986. Teniendo el control absoluto sobre muchos títulos clásicos, Turner ordenó inmediatamente que se coloreasen 100 de estas películas. Como no hay mal que por bien no venga, un número considerable de filmes de Hollywood pasaron de repente a estar disponibles para el público televisivo, muchos de ellos en su estado original. En los últimos años, TNT se ha convertido en una cadena con una oferta más diversificada, encargándose el nuevo «canal *premium*», Turner Classic Movies, de la emisión de un gran número de estos clásicos del cine. Turner Broadcasting fue adquirida por Time Warner en 1996. *Véase* **DSS, HDTV** *y* **televisión**.

■ **telón** Cortina grande y pesada, normalmente hecha de lona, que se cuelga del vuelo en la parte trasera del decorado y en la cual se pinta un decorado de fondo.

■ **tema** Asunto, mensaje, concepto, actitud social o atmósfera general que permea una obra de arte. En las artes narrativas, como el cine, el término se aplica al elemento dominante que parece tanto un producto de la trama de la obra como la manera de presentar la trama y el factor que unifica sus diversos personajes y acciones. Normalmente se piensa que el tema de una obra es su «mensaje» o idea, pero muchas obras no son suficientemente didácticas o reductivas para satisfacer dicha definición, pareciendo estar unificadas por ciertos hilos conectores que se despliegan desde su principio hasta su final. Las obras de arte complejas poseen varios temas que se van solapando, constituyendo una densa experiencia estética para el público. *Véase* **motivo.**

■ **temperatura de color** Medida de los diversos rayos de luz del espectro de color procedentes de una fuente de luz. Esta medida se ha calculado inicialmente calentando un fragmento encerrado de carbón negro, que no puede emitir luz incidente y es, por ello, una fuente perfecta de energía radiante, y midiendo las temperaturas de los diferentes colores a lo largo del espectro desde el extremo azul más bajo hasta el rojo más elevado. Debido a que estas temperaturas son extremadamente altas, se utiliza la escala Kelvin, que mide a lo largo de la escala centígrada, pero comenzando en el cero absoluto (o -273 grados Celsius). Es importante medir la temperatura de color para equilibrar distintas fuentes de luz y ajustarlas a las exigencias de un tipo determinado de película virgen. La escala Kelvin es especialmente eficaz para lámparas de tungsteno, pero se necesita cierto entendimiento cuando se aplica a otras fuentes artificiales y a la luz día. *Véase* **escala Kelvin.**

■ **templar** Enfocar un objetivo de forma tan nítida como sea posible.

■ ***tempo*** *Véase* **cadencia.**

■ **temporada alta** Época de exhibición para una película en la que una gran cantidad de gente va al cine con lo cual se obtienen grandes beneficios. La época de vacaciones entre Navidades y Año Nuevo, al igual que los meses de verano, son épocas de estreno muy deseadas, debido, sobre todo, a que los jóvenes no tienen que acudir a las aulas.

■ ***tenlight*** Unidad de iluminación con 10 bombillas en un alojamiento rectangular que emite una luz difusa y suave.

■ ***tenner*** Foco de haz concentrado de 10.000 vatios con una lente Fresnel.

■ **teoría cinematográfica** Cualquier discurso que trate de establecer principios generales sobre el cine como forma artística definida. Aunque se suele mezclar la crítica cinematográfica sobre obras específicas y la teoría cinematográfica, y aunque muchos teóricos desarrollan sus ideas a partir de películas individuales, los escritos teóricos se ocupan más de los conceptos generales que sirven de base a todas las películas que del logro que representan obras o figuras concretas. La teoría cinematográfica se ocupa de las siguientes áreas de investigación: 1) las diferencias entre el cine y el teatro, la literatura y las artes gráficas; 2) la naturaleza fundamental del medio: qué es exactamente el cine y qué ocurre en la pantalla; 3) las técnicas generales utilizadas en el cine (por ejemplo, montaje, *montage*, posición de la cámara, movimientos de cámara, iluminación); 4) la naturaleza de los diversos componentes de una película y su contribución a la entidad de una obra (por ejemplo, los personajes, el escenario, la acción, el color, el sonido); 5) el espacio y el tiempo fílmicos, y su relación con el espacio y tiempo reales; 6) los géneros cinematográficos; 7) el cine y la sociedad; 8) la naturaleza de diversos tipos de película y sus diferencias (por ejemplo, película de ficción, película documental y película experimental) y 9) la respuesta estética y psicológica del público al medio.

Aunque se ha escrito teoría cinematográfica desde los primeros días del cine, este tipo de es-

critos tardaron cierto tiempo en alcanzar la calidad y hasta la abundancia de las indagaciones teóricas en torno a otras formas artísticas, quizá debido a la novedad del medio, su amalgamación de aspectos tomados de otras formas artísticas, su síntesis de tecnología y arte y su aceptación tradicional como forma de arte popular. La teoría cinematográfica también estaba limitada por las predilecciones de sus escritores, quienes frecuentemente traían consigo su formación en otras disciplinas, especialmente psicología y literatura.

El primer texto importante de la teoría cinematográfica es *The Photoplay: A Psychological study*, de Hugo Münsterberg, publicado por primera vez en 1916. Münsterberg afirma que su obra se ocupa tanto de la psicología como de la estética, pero es en la primera categoría donde realiza algunas importantes observaciones acerca de la nueva forma artística que anticipan los conceptos de Rudolph Arnheim. Münsterberg sostiene que la película no es una «obra de teatro filmada»: la película *(the photoplay)*, afirma, está «liberada de las formas físicas de espacio, tiempo y causalidad» y «adaptada al libre juego de nuestras experiencias mentales». Rudolph Arnheim, al igual que Münsterberg, nació en Alemania, se formó como psicólogo y, después, enseñó en Harvard. Arnheim escribió varios artículos y libros sobre el cine, pero quizá su obra más importante sea *El cine como arte*, que apareció en los EE.UU. en 1957 y cuya mayor parte se publicó por primera vez en Alemania en 1932. Al igual que Münsterberg, Arnheim sostiene que el cine debe considerarse un arte y no una nueva representación de la realidad. El cineasta debe enfatizar «las peculiaridades del medio» para ofrecer al espectador una visión más amplia y más significativa que la que puede obtener en el mundo real. Dentro de este contexto, Arnheim alaba a los cineastas rusos por desarrollar la técnica del *montage*.

Los dos directores rusos más distinguidos, V. I. Pudovkin y Sergei Eisenstein, en sus propios estudios sobre el cine, han dado, ambos, una importante explicación de sus prácticas, pero también argumentos teóricos importantes a favor del uso del *montage*, que en ocasiones penetra en la misma naturaleza del medio cinematográfico. Pudovkin, en las conferencias reunidas en *Lecciones de cinematografía*, afirma que «el cine no se *rueda*, sino que se *construye*, a partir de las distintas tiras de celuloide que son su materia prima». Si sus disertaciones acerca de la cámara y el montaje pueden parecernos formalistas, debemos recordar, especialmente a la vista de su gran película *La madre* (*Mat*, 1926), que para Pudovkin el arte del cine, sus mismas técnicas, se utilizan para potenciar el drama humano en la pantalla y para comunicar tanto la historia como la emoción al espectador. Al igual que Pudovkin, Eisenstein se basa en su experiencia en el cine, pero va mucho más allá, elaborando ingeniosos análisis del *montage* (los ensayos de Eisenstein están disponibles en inglés en dos volúmenes, *Film Sense* [1942] y *Film Form* [1949]; en español, en *Teoría y técnica cinematográficas*). Eisenstein afirma, en *Film Form*, que el propio plano es sólo una «célula de *montage*», y que estas células experimentan una transformación mediante la «colisión» y el «conflicto». Los conflictos pueden generarlos elementos compositivos dentro de cada fotograma (ángulos y distancias de cámara, iluminación, movimiento) o los propios personajes. El proceso es «dialéctico» en el sentido en en que se logra una síntesis mediante la interacción de dos opuestos. El efecto sobre el espectador puede ser emocional, psicológico, intelectual, o cualquier combinación de éstos.

El húngaro Béla Balázs publicó su último y más influyente estudio sobre el cine, *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo*, en Rusia en 1945. La postura de Balázs está a medio camino entre el formalismo y el realismo: al igual que Arnheim y Eisenstein, reconoce el artefacto y la manipulación de la forma artística, de las imágenes escindidas de la realidad, pero también pone énfasis en mantener lo que es inherente al objeto o la escena real. Para Balázs, el primer plano es la técnica especial del cine que revela lo que es real. Sigfried Kracauer, en *Teoría del cine. La redención de la realidad física* (1960; edición española, 1989), ofrece lo que es el argumento más poderoso e informado a favor del cine como reproducción de la realidad física. Kracauer defiende un «equilibrio "justo" entre la tendencia realista y la tendencia formativa», pero inequívocamente la segunda debería estar subordinada a la primera. La función del cine es exponer, ampliar nuestra visión del mundo físico, nunca oscurecerla o distorsionarla.

André Bazin, el crítico francés y uno de los fundadores de *Cahiers du Cinéma* en 1951, está considerado como el teórico del cine moderno más importante, aunque no escribió ningún tratado teórico y sus conceptos generales están desarrollados a partir de una confrontación crítica directa con obras individuales (se ha reunido y traducido al castellano una selección de sus ensayos bajo el título de *¿Qué es el cine?*). Generalmente se considera que Bazin pertenece a la escuela «realista». Para él, «el cine es objetividad en el tiempo». Bazin celebra laudatoriamente el «foco en profundidad» en el cine, especialmente de la forma en que apareció en *Ciudada-*

no Kane (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, en la que «se cubren escenas enteras en una sola toma, permaneciendo la cámara inmóvil». El foco en profundidad devuelve al cine la «unidad de la imagen en espacio y tiempo» de realistas anteriores como Stroheim y Murnau, al mismo tiempo que acerca más al espectador a la imagen en la pantalla. El foco en profundidad «nace de una resistencia a fragmentar arbitrariamente las cosas y de un deseo de mostrar una imagen que sea uniformemente comprensible y que obligue al espectador a hacer su propia elección».

El énfasis de Bazin en los logros de directores individuales iba a tener un impacto sobre Truffaut y los otros jóvenes críticos que escribieron para *Cahiers du Cinéma* y desarrollaron la teoría crítica de autor. En el número de enero de 1954, Truffaut publicó su ensayo «Una cierta tendencia del cine francés», en el que abogaba por una «política de los autores». Para Truffaut, el director de la película debería verse como el *auteur* de la película, la persona cuya visión, sensibilidad y técnica llena toda la obra y le da un control, un orden y un sello único, en lugar de como un *metteur en scène*, que simplemente lleva a cabo las ideas de otros. Truffaut, Godard, Chabrol y Rohmer establecieron un canon de directores importantes de este tipo. En América, Andrew Sarris contribuyó a popularizar la teoría de autor (en realidad, el término es suyo) en «Notes on the Auteur Theory», en el número de 1962/1963 de *Film Culture* y en su libro *The American Cinema: Directors and Directions, 1929-1968.*

Si la teoría de autor subraya el logro del director individual, incluso en medio de las presiones del sistema de los estudios, la teoría de los géneros subraya los aspectos individuales de ciertos tipos de películas, como el *western*, el cine de terror o el cine de gángsteres, y analiza al director dentro de las convenciones dadas de cada tipo. Se han escrito varios ensayos y libros sobre géneros individuales (por ejemplo, *The Six-Gun Mystique* [1971], de John Cawelti, sobre el *western*), y análisis desde la perspectiva de los géneros permean aproximaciones teóricas más amplias (como en el caso de *The World in a Frame* [1976], de Leo Braudy). Algunos análisis desde la perspectiva de los géneros se han ocupado de la relación entre cine y sociedad, pero ha sido en los escritos políticos y marxistas donde se ha confrontado el tema de manera más central (por ejemplo, de la mano de Harry Alan Potamkin, Walter Benjamin y, posteriormente, de críticos de *Cahiers du Cinéma*), y se ha examinado de manera más general en libros como *The Immediate Experience* (1964), de Robert Warshow.

Recientemente la fenomenología, una rama de la filosofía que investiga los fenómenos como esencias observadas o percibidas, ha tenido cierto impacto sobre la estética en general. Hasta cierto punto, *The World Viewed: Reflections on the Onthology of Film* (1971), de Stanley Cavell, puede considerarse fenomenológico en el sentido en que trata de las percepciones y las experiencias del cine del espectador, pero el autor no trabaja específicamente desde esta escuela filosófica. Más importantes para esta aproximación específica han sido los trabajos, en Francia, de Jean-Pierre Meunier, Amédé Ayfre y Henri Agel y, más recientemente en los EE.UU., de Vivian Sobchack y Allan Casabier.

Un movimiento popular e importante de la teoría cinematográfica, que abrió las puertas a una nueva era de la teoría cinematográfica con su aproximación amplia e interdisciplinar y sus conceptos y su lenguaje sofisticados, fue la semiótica, especialmente de la manera en la que la planteó el crítico francés Christian Metz (véanse especialmente sus escritos en *Ensayos sobre la significación en el cine [1964-1968]*). La semiótica, desarrollada a partir de las clases de Ferdinand de Saussure, el lingüista suizo, a principios de siglo, y a la que otorgó gran notoriedad el popular antropólogo francés Claude Lévi-Strauss, es la ciencia de los signos, que incorpora la lingüística únicamente como un sistema de comunicación al que nos enfrentamos cada día. No sólo estamos rodeados en el mundo real por una miríada de sistemas de códigos semióticos distintos y solapados entre sí, sino que la obra de arte nos comunica significados a través de estos códigos. Para Metz, hay dos tipos generales de códigos, el cultural y el especializado, los cuales, a su vez, están compuestos por numerosos subcódigos. El primer tipo no es exclusivo del cine, aunque el cine lo incorpora como parte de su retrato del mundo real (por ejemplo, «gestos que acompañan al habla»), pero el segundo tipo emplea códigos que sólo son aplicables al cine (por ejemplo, «*montage*, movimientos de cámara, efectos ópticos»). Metz emplea mucho tiempo en la elaboración de un código para las diversas interrelaciones de los planos en una secuencia narrativa. El libro de Peter Wollen *Signs and Meanings in Cinema* (revisado en 1972) ofrece un útil estudio sobre semiótica y cine, y Umberto Eco ha escrito varios importantes ensayos sobre la materia.

El año 1968 marca la rebelión de los estudiantes y los trabajadores en Francia y también una nueva politización de la teoría cinematográfica. Los editores de *Cahiers du Cinéma* publicaron un importante manifiesto en el que señalaban la desvinculación de la publicación de su anterior interés

por la estética del cine y una nueva dedicación a la lucha de clases y a la ideología marxista. Para esta ideología fueron cruciales los escritos del marxista francés Louis Althusser y del psicoanalista francés Jacques Lacan. La inclusión de la semiótica en esta escuela teórica es responsable en parte de que se refiera a ella como «la segunda semiótica». Un importante teórico francés que contribuyó a desarrollar esta forma de pensamiento fue Jean-Louis Baudry, quien, en su ensayo «Cinéma: effets ideologiques produits par l'appareil de base» (1970), sostiene que las propias máquinas del cine, la cámara y el proyector, propagan un prejuicio cultural en la percepción de la «realidad». En «Le dispositif. Approches métapsychologiques de l'impression de réalité» (1975), Baudry relaciona la experiencia regresiva del espectador en el cine con el niño en la fase del espejo de Lacan, que construye por vez primera una idea del yo viendo su imagen reflejada en el espejo. Al no verse en la pantalla, el espectador en realidad construye una idea del yo identificándose con el ojo que todo lo ve de la cámara. Baudry tuvo una influencia considerable en Metz, que desarrolló además un psicoanálisis lacaniano de la recepción del espectador en *El significante imaginario, psicoanálisis y cine* (1977).

Recientemente, una escuela de teoría cinematográfica vigorosa y de amplia resonancia ha sido la teoría feminista, que trata temas de género utilizando el enfoque político, así como el psicoanálisis lacaniano de «la segunda semiótica», pero que también se adentra en nuevos e inexplorados territorios. El ensayo más influyente de esta escuela ha sido «Placer visual y cine narrativo», de Laura Mulvey, que define la mirada dominante y más influyente en el cine como propia del sexo masculino: el cine clásico de Hollywood hacía películas que básicamente reducen el miedo masculino a la castración provocado por el cuerpo femenino, tratando ese cuerpo de manera sádica en la narración y convirtiéndolo en un fetiche en la imaginería visual de la película. El ensayo de Mulvey dio comienzo a un largo debate en la teoría cinematográfica acerca del papel de las mujeres como espectadoras, pero también exploró temas más amplios en torno a la diferenciación sexual, tanto en la pantalla como en el público, y a la visualización en el cine de los cuerpos masculinos y femeninos. Al mismo tiempo, críticos feministas como Gaylyn Studlar y Kaja Silverman, aunque desde perspectivas diferentes, reaccionaron a la teoría de Mulvey del visionado sádico con sus propias teorías de la recepción masoquista del espectador.

El psicoanálisis lacaniano ha sido atacado en años recientes, pero la dirección política y cultural de la crítica feminista ha continuado, no sólo con aspectos teóricos relacionados con el género, sino también en áreas que tratan de lo étnico en el cine y los cines nacionales, por ejemplo, lo negro, lo judío y lo hispano en el cine norteamericano y estudios sobre el cine en África, China, América Latina y la India. Es evidente una reacción contra la teoría cinematográfica lacaniana en la reciente aplicación de la psicología cognitiva al cine por parte de escritores como David Bordwell, Edward Branigan, y, respecto al cine de vanguardia, de James Peterson. El alejamiento respecto a Lacan ha quedado subrayado también por un resurgimiento de trabajos sobre la historia del cine, pero asimismo es destacable la aplicación de la teoría a la historia, por ejemplo, en *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960* (1985), de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson, y los intentos de elaborar una teoría a partir de la historia, por ejemplo, en *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1* (1983) y *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2* (1985), de Gilles Deleuze.

■ **teoría de la información** Estudio de la comunicación, especialmente de cómo se transmite la información. Esta teoría se ocupa fundamentalmente del proceso por el cual se transmite la información, la distorsión en la transmisión, el proceso de recepción y la probabilidad de un reconocimiento exacto. Este tipo de aproximación tiene una aplicación obvia al cine, especialmente en relación con la respuesta del público a la información tanto visual como auditiva.

■ **terminal** (1) Dispositivo a través del cual se realiza una conexión eléctrica a un aparato. (2) Punto en el cual se realiza una conexión eléctrica a un aparato.

■ **termocolorímetro** Instrumento que mide la temperatura de color de una fuente de iluminación en la escala Kelvin.

■ **texto** En literatura el término se refiere a las palabras escritas reales del autor, que son la sustancia básica de la obra de arte. En los estudios sobre el cine el término se refiere a (1) la superficie de la obra, compuesta por numerosos códigos semióticos que deben leerse independiente y dependientemente al formar el significado y producir el impacto de la obra; el lenguaje, el sonido, los decorados, el vestuario, los gestos, las imágenes, los planos, el montaje y las convenciones genéricas, por ejemplo, todos funcionan como códigos individuales que forman el texto de la obra y (2) los personajes, la trama, el diálogo y las imá-

genes que componen la superficie de la obra y son claramente discernibles –esto es, su significado denotativo inmediato– en oposición al subtexto de la obra, que está connotado y sugerido, y que se encuentra debajo de la superficie de la obra. *Véase* **semiótica** *y* **subtexto.**

■ **textura** Estructura táctil visual de una superficie. Esta característica es importante en relación con el grano de una imagen; por ejemplo, la granulosidad que asociamos con los noticiarios y las películas documentales puede utilizarse en un largometraje para sugerir un hecho real y una aproximación basada en hechos. La textura también es importante cuando se consideran los diversos elementos de una imagen, por ejemplo, la porosidad de la piel o la superficie de las ropas. En la película japonesa *Una mujer en la arena* (*Suna no onna*, 1964), Hiroshi Teshigahara, con su director de fotografía Hiroshi Segawa, crea una interacción de maravillosa textura entre la arena y la carne humana en su creación de un drama sexual acerca de la soledad y la dependencia humanas.

■ **thaumatropio** *Véase* **taumátropo.**

■ **The Velvet Light Trap** Publicación de carácter académico sobre la historia del cine, publicada por el Wisconsin Center for Film and Theater Research. Cada número suele estar dedicado a un tema específico (por ejemplo, el cine de comedia) considerado desde una perspectiva crítica y teórica.

■ **Theater Alignment Program (TAP)** Programa instituido por Lucasfilm en cooperación con distribuidores y exhibidores cinematográficos, incluida la National Association of Theater Owners (NATO), para el establecimiento de unos objetivos que garanticen la calidad de los pases de películas de 35 y 70 mm en salas de exhibición interiores. Los estándares se dividen en tres categorías: estado de la copia, aspectos técnicos de la proyección (condiciones de visión, calidad de la imagen y calidad del sonido) y mantenimiento y funcionamiento de la sala.

■ ***thirty by forty*** **(30 x 40)** En el ámbito anglosajón, póster para una película de 30 pulgadas de ancho y 40 pulgadas de alto (76,2 por 101,6 cm) que se exhibe en la parte delantera o en el vestíbulo de una sala para anunciar la película que se exhibe en ese momento o un largometraje que se proyectará en fechas posteriores.

■ ***three o'clock!*** En el ámbito anglosajón, orden de trabajo, generalmente colocada en un tablón de anuncios a las tres en punto, que anuncia el orden diario de rodaje del día siguiente para los intérpretes y el equipo, y que también especifica el equipamiento necesario. *Véase* **orden de trabajo.**

■ ***threefold*** Bastidor que se utiliza en la creación de decorados, compuesto por tres piezas unidas mediante bisagras.

■ ***thriller*** Cualquier película que crea emoción y suspense, especialmente una película de misterio o de crímenes, aunque el término también se utiliza ocasionalmente para películas de espías o de aventuras. *Véase* **suspense.**

■ ***thriller*** **de misterio** Término que a veces se aplica a una película de misterio que provoca algo más que el tipo normal de suspense e interés, pero que también, debido a la violencia y a la inminente amenaza que se cierne sobre los personajes, crea en el público una gran cantidad de aprensión e incluso terror. *La escalera de caracol* (*The Spiral Staircase*, 1946), de Robert Siodmak, es un ejemplo clásico de este tipo de película de misterio, y *El informe pelícano* (*The Pelican Brief*, 1993), de Alan J. Pakula, aunque también trata los temas de la política y los grandes negocios, tiene las necesarias emociones, violencia, persecuciones y amenazas a las figuras principales para convertirla en un excelente ejemplo reciente. *Véase* **cine de misterio.**

■ ***through-the-lens*** Término que se refiere en inglés a un visor réflex que recibe las ondas luminosas a través del objetivo *(through the lens)* de la cámara de forma que la escena que se ha de filmar pueda verse sin errores de paralaje. También se utilizan las iniciales TTL en referencia a este tipo de visores. *Véase* **TTL** *y* **visor réflex.**

■ ***thunderflash*** Tubo sellado de cartón, que contiene una mezcla pirotécnica, que se entierra bajo arena o una fina capa de tierra para producir el efecto de un proyectil explosivo o de una bala de gran potencia cuando se hace estallar.

■ **THX Sound System** *Véase* **sonido.**

■ ***tie-down*** (1) Instrumento compuesto por un fragmento de cadena unido a un «tirante» de tres fragmentos de cadena más pequeños, que impide que un trípode vuelque en una superficie inestable o precaria (por ejemplo, sobre un vehículo en movimiento). Los tres fragmentos del tirante se agarran a la parte de abajo de la pieza superior del trípode, mientras que el fragmento largo de cadena se une

justo abajo a una tuerca en el suelo mediante un tensor ajustable. (2) Denominación imprecisa para referirse a un cangrejo. *Véase* **cangrejo.**

■ ***tie-in*** En el ámbito anglosajón, denominación de una campaña promocional que incluye productos derivados de una película concreta, pero que también aportan ingresos adicionales; por ejemplo, una versión novelada del argumento de la película, juguetes o juegos que utilizan a los personajes del filme, camisetas relacionadas con el largometraje o cualquier objeto doméstico que tenga alguna relación con la obra cinematográfica. Esas relaciones comerciales a veces pueden proporcionar a una productora unos ingresos brutos que llegan a los 40 millones de dólares.

■ **tiempo** El cine, además de presentar un mundo espacial en la pantalla, crea también un mundo temporal a través de la continuidad secuencial tanto de sus acciones como de sus imágenes. En realidad, el cine despliega ante el espectador un gran número de niveles temporales –físicos, dramáticos, psicológicos, afectivos, culturales, históricos y fílmicos–, que funcionan conjuntamente e influyen en nuestras reacciones ante la obra que contemplamos. El tiempo físico es la duración del propio filme, las aproximadamente 2 horas en las que vemos la película y de las que siempre somos vagamente conscientes, mientras que el tiempo dramático es la duración ficticia en el que los acontecimientos se desarrollan. En raras ocasiones ambos tiempos coinciden –así sucede en *La soga* (*Rope*, 1948), de Alfred Hitchcock, y en *Solo ante el peligro* (*High Noon*, 1952), de Fred Zinnemann–, y lo normal es que el cine, como la mayor parte de las artes narrativas, cree una dimensión temporal dramática que excede con mucho nuestro tiempo de visión, aprovechándose de nuestra disposición a ver sólo lo que es significativo y a ser transportados en el tiempo. El tiempo dramático nos permite, durante nuestro breve paso por la sala de exhibición, ver la acción que tiene lugar en un lapso de tiempo que varía entre unos pocos días y toda una vida. A veces, incluso, puede emplearse un *flashback* para hacer testigo al espectador de algún acontecimiento ocurrido con anterioridad al presente en el que discurre la narración, o un *flash-forward* para anticipar lo que sucederá en el futuro. El encadenado solía ser la técnica empleada para sugerir al espectador que se omitían periodos de tiempo en los que no ocurría nada interesante para la historia narrada en la película, pero en los últimos años basta con un simple corte, siempre que la transición temporal quede clara.

El tiempo psicológico, la manera en la que un personaje experimenta el paso del tiempo, puede ser muy distinto de la duración dramática de la acción. Una serie de breves cortes, mediante los que se omiten algunos momentos intermedios de la acción, pueden transmitirnos la manera apurada y excitada en la que un personaje experimenta un acontecimiento; una serie de planos largos con un mínimo de cortes y un movimiento gradual de la cámara puede recrear la sensación de reposo sentida por el personaje en el transcurso de la escena. En la literatura narrativa, el tiempo en el que el narrador vive a veces se distingue con claridad del tiempo en que transcurre la acción que describe. En esos casos, la relación entre los dos niveles temporales puede construir la historia, especialmente cuando los acontecimientos del pasado se utilizan para explicar la situación presente o el estado psicológico del narrador. En estas narraciones, el tiempo dramático y psicológico puede combinarse asimismo mientras el narrador recuerda y experimenta el pasado mientras vive en el presente. Este efecto puede conseguirse en el cine mediante el recurso a un marco narrativo en el que el personaje aparece y desde el que la técnica del *flashback* le hace retornar al pasado. Un excelente ejemplo de esta clase de filme es *Fresas salvajes* (*Smulltronstället*, 1957), de Ingmar Bergman, en el que un anciano funde en su mente presente y pasado, sueño y realidad, experimentando un renacimiento espiritual.

El tiempo afectivo es el sentimiento del paso del tiempo que sentimos cuando vemos una película, un sentimiento temporal que a menudo es muy distinto del tiempo físico real que dura la película. Podemos compartir el sentido psicológico que el tiempo tiene para un personaje mediante el montaje, pero, con frecuencia, nuestro sentido del tiempo se ve afectado y nuestra participación en el filme está manipulada de manera autónoma. Por ejemplo, la notable conclusión de *El eclipse* (*L'eclisse*, 1962), de Michelangelo Antonioni, con sus 58 planos de Roma en la que faltan los dos amantes, crea en el espectador un sentido del lento y vacuo paso del tiempo que difiere del experimentado en ese mismo instante por cualquier personaje, y los nueve planos que repiten el movimiento del marinero cuando rompe el plato del oficial contra la mesa en *El acorazado Potemkin* (*Bronenossez Potjomkin*, 1925) crea en el espectador una experiencia dramática y prolongada distinta a la que el personaje está experimentando.

El tiempo cultural es la forma en que una sociedad o una civilización concretas experimentan el paso del tiempo y la manera en la que viven en el contexto del tiempo. Satyajit Ray, por ejemplo,

creó su imagen de la India en el contexto de una dimensión temporal, con su cadencia y su significado únicos, distinto de los creados en las películas occidentales, especialmente en su excelente trilogía de Apu, formada por *Pather Panchali* (*La canción del camino*, 1955), *Aparajito* (*El invicto*, 1956) y *Apur Sansar* (*El mundo de Apu*, 1959). Finalmente, el tiempo histórico es una dimensión temporal creada por películas que buscan presentar el tiempo dramático en un marco temporal más amplio, que trasciende las vidas y destinos de los personajes individuales. Tras los acontecimientos dramáticos que unen a los personajes de *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915) está la visión del director de toda la Guerra Civil estadounidense.

El director ruso V. I. Pudovkin, en *Lecciones de cinematografía*, definió el tiempo cinematográfico como la dimensión temporal creada por el medio fílmico, distinta de la que acontece en el mundo real que hay frente a la cámara. En este sentido, todas las dimensiones temporales descritas más arriba, excepto la del tiempo físico, pertenecen a esa categoría. Pero podemos ajustar la definición de Pudovkin y emplearla para describir el sentido del tiempo creado por la tecnología cinematográfica propia del medio y no imitativa de cualquier sentido del tiempo que podamos experimentar en el mundo real. Por ejemplo, el cine puede crear un movimiento ralentizado o acelerado con distintos propósitos, pero ninguno de esos fenómenos temporales pertenece al mundo normal del tiempo. De una forma mucho más ambiciosa, un filme como *El riesgo de la traición* (*Betrayal*, 1982), de David Jones, puede volver atrás en el tiempo, comenzando con el final de una historia de amor y llevándonos hacia atrás, a través de los distintos estadios de la relación, hasta alcanzar los momentos llenos de expectativas del primer encuentro, transmitiéndonos así una intensa sensación de sufrimiento y de pérdida. No obstante, han sido sobre todo directores de cine de vanguardia como Stan Brakhage y Bruce Baillie los que han originado mediante distintas técnicas un mundo más allá del tiempo externo y real, un cine encerrado en sí mismo, regido por su propia temporalidad, ignorante de los requerimientos temporales de la historia y de los personajes del cine comercial y de las demandas del público convencional. Este tipo de cine desarrolla la capacidad de la mente para escapar a las limitaciones de un mundo sujeto al tiempo. *Véase* **cine de vanguardia** y **espacio.**

■ **tiempo de exhibición** Periodo ininterrumpido en el que una película ha desarrollado su carrera comercial en una sala o en un mercado desde el momento de su estreno. *Véase* **tiempo en cartel.**

■ **tiempo de exposición** Cantidad de tiempo que cada fotograma de la cámara se expone a la luz. Esta cantidad se calcula teniendo en cuenta el número de fotogramas por segundo que pasan ante el objetivo y la abertura del obturador. El tiempo de exposición básico es 1/50 de segundo para los 24 fotogramas por segundo normales con un obturador de 175 grados. *Véase* **exposición.**

■ **tiempo de proyección** Duración del pase de una película, que cabe distinguir de los conceptos de tiempo narrativo (la duración de la historia) y del tiempo fílmico (la manipulación del tiempo operada en el interior de la propia película mediante el montaje). *Véase* **tiempo** *y* **tiempo fílmico.**

■ **tiempo en cartel** Periodo en el que una película se exhibe en un determinado lugar.

■ **tiempo fílmico** Ordenación y disposición temporal de acontecimientos que existe dentro de la película, en oposición al fluir normal del tiempo en el mundo real. Aunque el público, en su existencia cotidiana, está atrapado en el inexorable movimiento de segundos, minutos y horas, el cine tiene la capacidad de crear un nuevo orden temporal: (1) uniendo acciones filmadas en momentos distintos de manera que en pantalla parecen tener lugar simultánea o secuencialmente; (2) eliminando intervalos de tiempo sin importancia entre escenas y secuencias importantes; (3) expandiendo el tiempo normal de una escena, añadiendo planos de la misma acción desde distintos ángulos y distancias o disminuyendo el tiempo dentro de la escena saltándose parte de la acción; (4) expandiendo o disminuyendo la percepción temporal del público mediante montaje o movimientos de cámara lentos o rápidos; (5) yendo adelante y atrás en el tiempo, en relación con la secuencia narrativa cronológica, mediante *flashbacks* o *flash-forwards* y (6) contraponiendo el tiempo de una imagen determinada al tiempo distinto de una porción determinada de la banda de sonido o combinando por sobreimpresión imágenes de dos tiempos distintos para crear un idea de relación o contrapunto. *Véase* **espacio fílmico** *y* **tiempo.**

■ **tiempo no real** Término que se aplica a los procesos de transferencia, grabación o renderización de una serie de imágenes en movimiento que ocupan una cantidad mayor o menor de tiempo que los 24 fotogramas por segundo normales. Por ejemplo, los escáneres y las grabadoras para película transfieren respectivamente imágenes desde y a un código digital a una velocidad mucho me-

nor, para que se pueda conservar toda la resolución del negativo. *Véase* **escáner para película** *y* **grabadora para película.**

■ **tiempo real** (1) Término que se aplica a un proceso cualquiera de transferencia, grabación o renderización de una serie de imágenes en movimiento que ocupa el mismo tiempo que el que se necesitaría para mostrar normalmente las imágenes. *Véase* **tiempo no real.** (2) Tiempo que se necesita para mostrar alguna acción –por ejemplo, una persecución de 3 minutos en 3 minutos–, por oposición a la ralentización o aceleración del movimiento o a cualquier tipo de montaje elíptico.

■ ***tight winder*** Bobinadora que bobina película en torno a un núcleo de plástico mediante un mecanismo de rodillos.

■ ***tilt-focus lens*** Dispositivo acoplado a la cámara y al objetivo que permite una rotación de 360 grados y un basculamiento de 8 grados en cualquier dirección. Bascular el objetivo tiene como consecuencias, por ejemplo, que el plano de enfoque cambia y que el operador de cámara puede enfocar a una persona al mismo tiempo que excluye a otra.

■ **timbre de aviso** Timbre o bocina que suena en un decorado de estudio, avisando de que va a comenzar el rodaje un plano y de que ha de reinar el silencio. El final del plano normalmente se anuncia mediante dos timbrazos o pitidos.

■ ***tinseltown*** Literalmente, «la ciudad de oropel». Denominación que, en los EE.UU., gozó de mucha popularidad en el pasado para referirse a Hollywood, como reflejo de su brillo, de sus pretensiones y de su irrealidad. *Véase* **Hollywood.**

■ **tinta de enmascarado, cinta de enmascarado, parche de enmascarado** Materiales empleados para cubrir un empalme en una pista de sonido óptico, con el fin de evitar la aparición de una mosca o lunar cuando el empalme pasa por el cabezal. *Véase* **enmascarado.**

■ **tintado** (1) Método para crear una imagen en color durante la era del cine mudo tintando el soporte de la película y coloreando con ello las áreas claras. El procedimiento se realizaba tintando el soporte de la copia, positivando sobre un soporte ya tintado o tintando a mano. Se utilizaban colores específicos para dar expresión a la acción, la atmósfera anímica, el tiempo o el lugar de una escena –por ejemplo, rojo para una batalla, azul para un estado melancólico o para un episodio nocturno y sepia para un interior–. El tintado era distinto del «virado», que significaba específicamente colorear las áreas opacas tintando las partículas de plata de la emulsión. Las películas podían estrenarse con tintado y virado a la vez. *Véase* **película de color.** (2) A veces el término se utiliza de forma imprecisa para referirse a cualquiera de los procedimientos que daban un color global a las imágenes, ya fuera el tintado descrito más arriba, el virado o ambos.

■ **tinte antihalo** Tinte gris introducido directamente en la base de una película virgen para evitar la formación de un halo y la filtración de la luz. Algunos negativos, además de contar con esta base gris, utilizan una capa negra en la parte inferior de la película, denominada capa de azabache. *Véase* **filtración de la luz.**

■ **tipaje, *tipaz*** Término utilizado por el director de cine soviético Sergei Eisenstein en referencia al uso en sus películas de intérpretes no profesionales que encajan en ciertos tipos humanos que el público identifica fácilmente, una práctica que él remonta al teatro (véase su ensayo «Del teatro al cine» en *Teoría y técnica cinematográficas*).

■ **tipo A** *Véase* **bobinado A y B.**

■ **tipo A y B** *Véase* **bobinado A y B.**

■ **tipo B** *Véase* **bobinado A y B.**

■ **tipo duro** En inglés, *heavy*. El malo de la película, llamado así porque, en el cine de los primeros tiempos, el papel lo interpretaba generalmente un actor de aspecto duro. Estos personajes son figuras inmorales y sádicas, que parecen tan motivadas para hacer el mal por una necesidad instintiva como por un deseo de beneficio personal. Frecuentemente tipos reconocibles por su aspecto oscuro y siniestro, estas figuras contrastan con el protagonista físicamente agraciado o de personalidad atractiva. Algunos duros notables han sido Laird Cregar, Jack Palance y Lee Van Cleef. El tipo duro, descendiente del malo del melodrama teatral, facilita la comprensión de las cuestiones morales de una película por parte del público y su identificación con el héroe. En las películas de gángsteres a veces se produce una interesante inversión cuando el personaje criminal principal se retrata de forma atractiva y alguna figura secundaria adopta el papel de tipo duro para aumentar nuestro aprecio por la figura principal, por ejemplo, en *El enemigo público* (*Public Enemy*, 1931), de William A. Wellman, y en *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, 1967), de Arthur Penn. En *Taxi Driver*

(1976), de Martin Scorsese, el tipo duro y el héroe se unen en una única figura, un complejo antihéroe moderno interpretado por Robert De Niro.

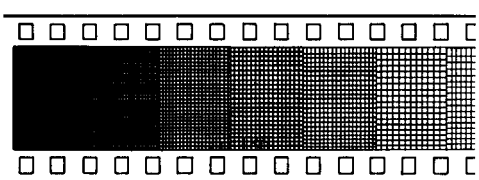
■ **tira** Fragmento aparte de película extraído del amplio rollo original del fabricante. Un rollo amplio original de película puede generar hasta 40 tiras individuales de película, que se marcan individualmente en sus latas según el número de su rollo madre y, a veces, con su propio número dentro de la serie.

■ **tira de control** *Véase* **curva característica** *y* **tira sensitométrica.**

■ **tira de prueba** Fragmento de película que se expone en la cámara y después se procesa para ver si el equipamiento, las condiciones de filmación o el propio procesado son adecuados, o bajo qué condiciones debería procesarse el resto de un rollo al que pertenece el fragmento.

■ **tira de prueba de exposición** Tira de película negativa que se va haciendo progresivamente más oscura de un fotograma a otro y que el laboratorio utiliza para hacer pruebas; una tira sensitométrica. *Véase* **sensitómetro** *y* **tira sensitométrica.**

■ **tira sensitométrica, tira de prueba** Tira de película de prueba de un rollo determinado que se expone al sensitómetro para evaluar las características de la emulsión y para hacer posible un procesado satisfactorio. A veces a la serie de exposiciones de la tira se le llama *step wedge*. *Véase* **densitometría** *y* **sensitometría.**



tira sensitométrica

■ **titulación mediante doble positivado** *Véase* **títulos superpuestos en rollos A y B.**

■ **tituladora** *Véase* **mesa de títulos.**

■ **título, títulos** Cualesquiera palabras que aparezcan en la pantalla no como parte de la imagen sino como un medio de transmitir información al público. 1) Los «títulos de crédito» aparecen al comienzo y al final de una película para citar a los diversos miembros del personal responsable de la película; 2) el «título principal» da el nombre de la película, y los «títulos principales» son todos los que aparecen al principio de una película; 3) el «título de fin» nos comunica que la película ha terminado y los «títulos finales» nos ofrecen los genéricos; 4) los «intertítulos», colocados en el cuerpo de la película, se utilizaban en las películas mudas para comunicar diálogos, comentarios o acciones, o para establecer el tiempo y el lugar, y se utilizan en el cine sonoro para establecer el tiempo y el lugar o proporcionar información y 5) los «subtítulos» se colocan en la parte inferior de la pantalla para mostar la traducción de un diálogo a un idioma extranjero. Los títulos pueden aparecer separadamente en la pantalla, sobreimpresos sobre una escena, pueden desplazarse hacia arriba en la pantalla o bien dar la impresión de estar siendo filmados mediante una panorámica por la cámara. Desde hace algunos años, el título principal y los créditos frecuentemente se ofrecen después de una escena de apertura llamada *teaser*.

■ **título de fin** Palabras del tipo «Fin», *The End* o *Finis*, que indican que la película ha concluido.

■ **título principal, títulos principales** El título principal es el nombre de la película, y los títulos principales son los títulos que aparecen al principio de la película. *Véase* **título.**

■ **título provisional** Título de prueba que se le da a una película para identificarla durante la producción. El título definitivo se escoge con posterioridad.

■ **títulos bicapa de doble copiado** Títulos que aparecen en una película como resultado de la copia conjunta de los textos y de la imagen, procedentes de dos rollos distintos, en un sistema bicapa.

■ **títulos de crédito, créditos** Lista de personas responsables de la realización de un filme, incluyendo a los intérpretes, el director, el productor, el director de fotografía, el director artístico, el director musical y todos los técnicos. Aparecen al inicio de la película (en la actualidad, frecuentemente tras una escena o secuencia introductoria), al final de la misma o en ambas partes. *Véase* **genéricos, títulos de crédito finales** *y* **títulos de crédito iniciales.**

■ **títulos de crédito iniciales, créditos iniciales** Títulos de crédito que aparecen al principio de la película. Estos créditos normalmente incluyen al distribuidor, la productora, a veces el nombre del director (por ejemplo, «una película de Robert Altman»), las es-

trellas que la interpretan, los diversos miembros del personal de producción, y concluyen con el productor y el director. *Véase* **genéricos** *y* **títulos de crédito.**

■ **títulos de crédito finales, créditos finales** Títulos que aparecen al final de la película, que indican los créditos de producción, el reparto de los personajes y sus intérpretes, y palabras tales como «Fin», *The End* o *Finis*. La lista del personal y de los intérpretes también se denomina «genéricos».

■ **títulos rodantes** Títulos que se mueven desde la parte inferior a la superior de la pantalla y que muestran los nombres del personal de producción o alguna explicación introductoria.

■ **títulos sobreimpresos** Títulos que aparecen sobre una imagen fija o de acción, utilizados a veces para los créditos al principio o al final de una película o para subtítulos que traduzcan los diálogos en una lengua extranjera en la parte inferior del fotograma. Los títulos sobreimpresos normalmente se hacen en una positivadora óptica copiando juntos los títulos y las imágenes a partir de sus películas respectivas sobre película virgen. *Véase* **título.**

■ **títulos superpuestos en rollos A y B** Títulos superpuestos sobre una imagen mediante el positivado conjunto de dos rollos de película, uno con los títulos y otro con la imagen.

■ **Todd-AO** Procedimiento de pantalla ancha desarrollado para Michael Todd por el doctor Brian O'Brien y la American Optical Company (el origen de la «AO» del nombre del procedimiento). Se cuenta que Todd le pidió a O'Brien que creara para él un procedimiento de pantalla ancha en el que «todo salga de un agujero», una petición realizada en respuesta a los tres proyectores utilizados por el Cinerama. El hecho de filmar en película de 65 mm, lo que hacía posible un fotograma con una relación de aspecto de 1:2,2, también eliminaba la necesidad de utilizar objetivos anamórficos para la imagen de pantalla ancha. En realidad la imagen se positivaba en película de 70 mm para hacer posible la inclusión de seis pistas de sonido estereofónico en cuatro bandas magnéticas. Debido a que el sistema filmaba a 30 fotogramas por segundo, las películas realizadas en Todd-AO sólo podían exhibirse con proyectores especiales. El Todd-AO fue realmente el primero de los procedimimientos de película en 70 mm de los primeros años del cine en pantalla ancha cuando se utilizó para *Oklahoma* (*Oklahoma!*, 1955), de Fred Zinnemann, y en la extremadamente popular *La vuelta al mundo en ochenta días* (*Around the World in Eighty Days*, 1956), dirigida por Michael Anderson un año después. Ambas películas también se rodaron simultáneamente a 24 fotogramas por segundo, la primera en CinemaScope de 35 mm y la segunda en película de 65 mm para su reducción en copias de 35 mm. *Véase* **Cinerama, objetivo anamórfico** *y* **pantalla ancha.**

■ **toma** (1) Única filmación sin solución de continuidad de un plano. Normalmente se filman varias tomas para cada plano y se utiliza la mejor en la película montada. Las tomas individuales se numeran secuencialmente y se señalan en la claqueta, que se filma al comienzo de cada filmación; al mismo tiempo, se lee el número de toma de forma que queda grabado en la banda de sonido. Cada filmación posterior a la primera se denomina repetición de toma. *Véase* **plano.** (2) Funcionamiento continuo de la cámara al registrar una única versión de un plano.

■ **toma B(buena)** Tomas que son satisfactorias y que el laboratorio debería revelar para incluirlas en el copión montado.

■ **toma doble** Repetición de la misma parte de una acción cuando ésta se filma desde dos ángulos distintos con una sola cámara y se positiva el solapado de ambas o cuando se filma con dos cámaras distintas y se solapa en el montaje. Normalmente considerado un defecto de montaje, este efecto se produce ocasionalmente de forma intencionada para mostrar la lentitud o la futilidad de la acción de un personaje.

■ **toma larga** *Véase* **plano secuencia.**

■ **toma seleccionada** Toma de un plano elegida por el director para que sea procesada y para que forme parte del copión. *Véase* **tomas malas** *y* **tomas marcadas.**

■ **toma sonora** Cualquier plano filmado mientras se graba sonido sincrónicamente.

■ **toma triple** (1) Filmar la misma acción tres veces consecutivas desde las perspectivas de un plano general, un plano medio y un primer plano. La acción debe repetirse de forma idéntica para hacer posible el corte de continuidad, pero la técnica le proporciona al montador un amplio margen de elección al ensamblar la película. *Véase* **montaje de planos en progresión.** (2) Término que a veces se utiliza para describir la planificación y la filmación de tres planos consecutivos de forma que el final del primero y el comienzo del segundo y el final

del segundo y el comienzo del tercero se solapen con acciones repetidas para permitirle al montador crear lo que parezca ser una acción continua al ensamblar los planos.

■ **tomas conservadas** Tomas de un plano o escena determinados que no se han de destruir sino que deben conservarse para su posible inclusión en la película montada.

■ **tomas malas** Toma que no es buena y que, por lo tanto, no se puede utilizar. La película se designa de ese modo debido a una mala interpretación, a algún error técnico o a que, simplemente, no satisface al director.

■ **tomas marcadas** Término que hace referencia a las tomas marcadas con un círculo en un parte de cámara para que el laboratorio las positive.

■ ***tone track*** Banda de sonido con ruidos de ambiente que se incluye en la mezla final.

■ **tono** (1) Matiz o tinte de un color en una imagen fotográfica. *Véase* **virado.** (2) Rango de contraste o de brillo en una imagen fotográfica. (3) Señal de audio continua de una sola frecuencia. (4) Cualidad o características de un sonido. (5) Atmósfera anímica o emocional de una película.

■ **tono de ajuste** Tono de una sola frecuencia que se graba en una pista de sonido para ajustar el volumen antes de volver a grabar el sonido en el resto de la pista.

■ **tono piloto** Sistema de impulsos de sincronía para grabar una señal junto con el sonido. La señal se alinea con la velocidad de la cámara y se utiliza para regular la velocidad de la grabadora cuando el sonido se transfiere a película magnética para asegurar la sincronización entre imagen y sonido. *Véase* **impulso de sincronía** *y* **pitido de sincronía.**

■ ***top billing*** En inglés, lugar más alto para el nombre de un intérprete, bien en los créditos o en la publicidad de una película en los medios de comunicación, generalmente antes del título de la película. Muy codiciado y normalmente acordado en el contrato, el *top billing* con frecuencia lo comparten dos y a veces hasta tres intérpretes, en cuyo caso debe negociarse el orden de colocación de sus nombres. El *top billing* también puede concernir a un director o a un productor.

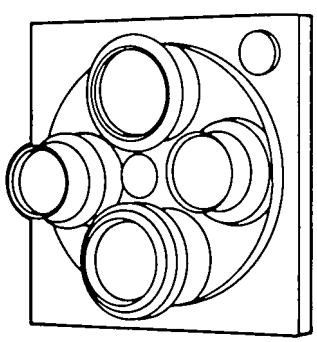
■ **tornillo de presión en C** Pinza abrazadera en forma de C que se utiliza para sujetar con firmeza y rapidez las fuentes de iluminación a los raíles y tubos del emparrillado que se encuentra sobre el decorado. Estas pinzas se presentan en varios tamaños. *Véase* **percha.**

■ **tornillo de presión en G** Abrazadera para sujetar luces a cualquier pasarela o parte de un decorado.

■ **toro** Percha extensible que se puede acoplar a la pared de un decorado y de la cual se cuelga un foco.

■ **torreta** *Véase* **torreta de objetivos.**

■ **torreta de objetivos** Una montura giratoria, unida a la abertura de la cámara, que contiene varios objetivos diferentes, cada uno de los cuales puede desplazarse hasta la posición de filmación. Las torretas planas tienen dos o más objetivos paralelos, mientras que las torretas divergentes pueden tener tres o cuatro de distintos tamaños que están situados de tal forma que ninguno aparecerá en la línea de visión del objetivo que se esté utilizando. Estas torretas pueden manejarse eléctricamente desde la parte trasera de la cámara o por control remoto.


torreta

■ **torreta divergente** Montura o torreta que sostiene tres o más objetivos en posiciones divergentes, de forma que los objetivos de gran angular no muestran los objetivos de distancia focal larga durante la filmación y que también se puedan sostener varios objetivos de cañón amplio. *Véase* **torreta.**

■ **tortuga** Soporte de tres patas para montar focos cerca del suelo.

■ **Touchstone Pictures** *Véase* **Walt Disney Company.**

■ **trabajo con cables** Hacer posible que los personajes vuelen por el aire mediante cables, una técnica muy antigua y todavía muy utilizada. Una película

que utilizó los cables con gran destreza fue *Mary Poppins* (1964), dirigida por Robert Stevenson. Cuando no pueden ocultarse los cables, es posible enmascararlos en planos de efectos especiales. Actualmente también se puede digitalizar la imagen y eliminar los cables, después de lo cual la escena vuelve a registrarse en película, un procedimiento mucho más sencillo.

■ ***track*** En inglés, mantener enfocado a un sujeto cuando la cámara se acerca o se aleja de él con un objetivo *zoom*.

■ ***track laying*** Expresión inglesa que se emplea para referirse a la colocación de la banda o bandas de sonido en la relación correcta con la imagen durante el montaje, una labor realizada por el montador de sonido, al que a veces se le da el nombre de *track layer*.

■ ***tracking*** En inglés, incluir en una película música que no ha sido compuesta directamente para ella, sino que procede de una grabación previa de archivo.

■ ***trade screening*** En el ámbito anglosajón, exhibición anticipada de una película realizada por un distribuidor para exhibidores de un área de mercado específica, con el fin de despertar su interés en el filme.

■ **tráfico** En el ámbito de la mercadotecnia, término, se refiere al movimiento de copias de películas o de cualquier material publicitario de un lugar a otro.

■ **tráiler** (1) Película de dos o tres minutos de duración, que anuncia un largometraje antes de que éste se estrene, habitualmente en la sala en la que se exhibirá, compuesto generalmente de breves extractos del filme. Se llama así porque esta película de corta duración solía exhibirse una vez finalizada la película que se ofrecía en el cine: de manera que la primera era «arrastrada» *(trailed)* por la segunda. En ocasiones, al tipo aún más breve de tráiler que aparece en pantalla antes de que lo haga el propio tráiler y que anuncia una película que se estrenará con posterioridad a la que anuncia el tráiler se le denomina *teaser*, mientras que a un tráiler que anuncia una película que se exhibe en otro cine se le llama, a veces, *crossplug*. A los tráileres se les denomina también avances, próximos estrenos y, en inglés, *previews* y *coming attractions*. Normalmente es obra del distribuidor de la película. (2) Término que se emplea en ocasiones para referirse a la cola *leader*, un fragmento de película en blanco que se coloca al final de los rollos de película para protegerlos de daños y para que ésta deje de circular por el proyector de una manera suave y adecuada.

■ **trama** Acontecimientos individuales que se desarrollan y se encadenan en el seno de una obra narrativa. Mientras que el término «historia» tiene que ver con la acción general de la obra en un orden cronológico y puede expresarse como una descripción global de lo que ocurre, la «trama» se refiere a las acciones específicas, tanto externas como psicológicas, y a su creciente interrelación, que resulta del orden y de la manera en que la obra las presenta. De ahí que, aun cuando sólo hay una historia general de Cenicienta, cabe una diversidad de tratamientos de esa historia, con diferentes acontecimientos y estructuras de trama. E. M. Forster, en *Aspectos de la novela*, defiende el conocido argumento según el cual la trama se distingue de la historia en que los acontecimientos de la trama están ligados entre sí por una relación de causalidad, mientras que, entre los acontecimientos de una historia, no existe una relación necesaria. No obstante, esta definición no tiene en cuenta la gran cantidad de obras cuyos acontecimientos están ligados por principios distintos al de causa y efecto. Por ejemplo, la única conexión existente entre los acontecimientos de la mayoría de novelas picarescas tradicionales es la presencia del mismo protagonista, un hecho que también resulta aplicable a muchas novelas y películas modernas. También están esas obras en las que los acontecimientos se encuentran relacionados por una mera localización, un desarrollo histórico o un tema. El uso común de la palabra nos impide considerar que tales obras carecen de «trama». Algunos críticos han distinguido entre tramas que ponen el énfasis en la acción, en los personajes o en las ideas, pero, aunque tales obras puedan identificarse tanto en el ámbito cinematográfico como en el narrativo o ficcional, a menudo esos tres componentes se encuentran tan interrelacionados que resulta arbitrario sostener el énfasis en uno de esos elementos a expensas de los otros. En las obras narrativas de cierta complejidad, la acción resulta del personaje y el personaje resulta de la acción, y lo que el personaje siente y piensa o cómo se desarrolla vale tanto en cuanto acción como cualquier otro acontecimiento externo.

Una idea que goza de gran popularidad en la reciente teoría crítica, aunque ya fuera formulada a principios del siglo XX por los críticos formalistas

rusos, es que la trama resulta en sí misma un concepto insuficiente para dar cuenta de las estructuras narrativas, y que existen, de hecho, dos tipos de trama patentes en muchas obras: la secuencia de acontecimientos a los que nos enfrentamos de manera inmediata cuando leemos un libro o vemos una película y la secuencia de acontecimientos que reconstruimos a partir del primer orden de acontecimientos en nuestra mente y que no se nos narra. Al primer tipo de trama se le denomina *sjuzet* y al segundo, *fabula*. En muchas obras, dicha distinción no existe, y la secuencia de acontecimientos que leemos o que vemos a medida que la obra avanza es lo único importante, pero, en otras obras, existe otra trama, a veces más importante, que se revela a través de lo que nos dicen los personajes, mediante *flashbacks* o por nuestro propio esfuerzo deductivo. Por ejemplo, las películas de misterio a menudo presentan una trama en la que un detective intenta descubrir los motivos de un crimen y su autor *(sjuzet)*, pero, al mismo tiempo, vamos reconstruyendo (junto al detective) lo que realmente sucedió y a eso le unimos la presente investigación como parte final de toda la acción (los acontecimientos del crimen y de la investigación pertenecen a la *fabula*). En *Laura* (1944), de Otto Preminger, la trama del presente es únicamente un medio de descubrir la trama general de la que forma parte y que comenzó antes de que la película empezara. En un gran número de películas, los acontecimientos del pasado se descubren, y a veces se muestran, para poner en evidencia el efecto del pasado sobre el presente. En el presente irrumpen al azar acontecimientos del pasado, que a veces se nos muestran sin respetar su secuencia cronológica, forzándonos a reordenar todos los acontecimientos del *sjuzet*, tanto los del presente como los del pasado, en la secuencia cronológica de la *fabula.* El ejemplo más extraordinario de esta técnica se encuentra en *Hiroshima mon amour* (1959), del director francés Alain Resnais, en la que el romance entre el hombre japonés y la mujer francesa queda interrumpido por escenas de sus vidas pasadas que nos fuerzan, a medida que el filme progresa, a reconstruir e integrar su pasado y su presente e, incluso, a sospechar su futuro. No sólo se nos recuerda el poder del pasado, sino también la naturaleza atemporal de la mente que hace que el pasado esté siempre presente. La trama es aquí una fuerza dinámica que impone orden y significado a los acontecimientos de la obra. *Véase* **estructura** *e* **historia.**

■ **trampa de luz** (1) Entrada a un cuarto oscuro utilizado para tareas de procesado fotográfico en la que se impide que entre la luz mediante pasillos oscuros interconectados, una puerta giratoria o cortinas negras. También llamada retén de luz. (2) Partes de una cámara que permiten que la película salga y vuelva a entrar en el chasis al mismo tiempo que impiden que la luz llegue a ella. (3) Partes de una positivadora que permiten que la película entre y salga al mismo tiempo que impiden que la luz llegue a ella. (4) Cualquier artefacto o cubierta que impide que la luz entre en un cuarto oscuro a través de conductos de calefacción o ventilación.

■ **transductor** Dispositivo que transforma energía de una forma a otra; por ejemplo, un micrófono que transforma energía mecánica a energía eléctrica se considera un transductor mecano-eléctrico.

■ **transferencia de sonido** (1) Regrabación del sonido de un tipo de material de grabación a otro. (2) Regrabación del sonido de cinta magnética a película con banda magnética para el proceso de montaje.

■ **transferencia de tintes** *Véase* **imbibición.**

■ **transferencia magnética** Transferir sonido a película magnética. *Véase* **grabación magnética.**

■ **transferencia óptica** Procedimiento de transferir el sonido de una banda magnética máster a una banda o bandas de sonido óptico en un grabador o cámara de sonido óptico. En la transferencia óptica, el sonido de la cinta magnética se transforma en un patrón de luz, que se fotografía. Este patrón se puede copiar posteriormente en la estrecha tira de sonido de la copia estándar al mismo tiempo que las imágenes. *Véase* **sonido óptico.**

■ **transferir sonido** Duplicar sonido desde una grabación a otra; por ejemplo, grabar sonido de cinta magnética a película.

■ **transición** (1) Técnica utilizada para cambiar de una escena a otra, generalmente indicando un movimiento en el espacio y en el tiempo. Para este movimiento se puede utilizar un corte directo, pero también tendría que ser un corte de continuidad con unos elementos de la imagen lo suficientemente armonizados como para evitar un salto de imagen, el cual podría chocarle al público, a no ser que se deseara producir tal efecto. Cuando se utiliza un corte para este tipo de transición debe proporcionarse algún tipo de indicación visual o auditiva para informar al público del cambio en el lugar o en el tiempo (por ejemplo, una clara altera-

ción en el decorado o un tema musical que sugieran el nuevo lugar o tiempo). A veces puede emplearse un plano puente para conectar dos escenas distintas (por ejemplo, las ruedas giratorias de un tren o el despegue de un avión indicando el cambio de un área geográfica a otra). Un fundido es un recurso corriente para enfatizar un cambio de este tipo, permitiendo que la escena actual funda a negro gradualmente y, después, que la nueva aparezca mediante un fundido de apertura; cuando las dos escenas se solapan durante este mismo proceso, tenemos un encadenado, un recurso de transición que actualmente se utiliza con menos frecuencia. Otros recursos de transición que fueron populares durante épocas anteriores del cine, y que actualmente se utilizan ocasionalmente para evocar la atmósfera de esas películas antiguas, son la cortinilla, en la que una escena parece ir desapareciendo mediante el descorrer de una cortina, generalmente en una dirección vertical, que va haciendo aparecer a su paso la nueva escena; una cortinilla de inversión, cuando la imagen parece invertirse bien vertical o bien horizontalmente, para descubrir la nueva escena detrás de ella y el cierre y apertura de iris, cuando una escena se concluye reduciendo mediante una figura circular toda la imagen hasta que la pantalla queda negra y la nueva escena se expande después desde un pequeño círculo en el centro de la escena hasta su tamaño completo. Aunque hubo una época en la que estos recursos de transición se realizaban sólo con la cámara, actualmente, con la excepción obvia del corte, todos se realizan en una positivadora óptica. (2) Cualquier conexión entre dos planos de la misma escena, por ejemplo, un inserto de intercalado externo a algún espectador de la escena o a otra acción completamente distinta para evitar un salto de imagen de una parte de la acción principal a otra.

■ **transición por desenfoque** Transición de una escena a otra en la que se desenfoca la primera y se reenfoca la segunda. Este recurso, que hoy día no se utiliza mucho, solía emplearse para indicar un *flashback*, frecuentemente en la misma localización, o para indicar el paso del mundo real al mundo onírico o a una alucinación. *Véase* **ondulación.**

■ **transición por giro** Transición de un plano a otro en la que el primero gira repentinamente en la pantalla hasta que queda difuminado y el segundo emerge, girando, desde la imagen difuminada.

■ **transistor** Semiconductor utilizado en la reproducción de sonido que es mucho más pequeño y más eficaz que las antiguas válvulas de vacío.

■ ***translight backing*** Fondo de un decorado compuesto por una fotografía retroproyectada sobre una pantalla. Una fotografía de este tipo con frecuencia representa un paisaje o el perfil de una ciudad, a veces visto desde un balcón o a través de una ventana.

■ **transmisión, transmitancia, factor de transmisión** Proporción entre la luz que pasa a través de un medio y la luz incidente que cae sobre él. *Véase* **sensitometría**.

■ **transmisión por fricción** Mecanismo para hacer pasar la película a través de una máquina procesadora continua mediante la fricción de unos rodillos giratorios en lugar de mediante ruedas dentadas que engranen las perforaciones de la película. Debido a que un mecanismo de este tipo ejerce poca tensión sobre la película o sus perforaciones, se utiliza especialmente para procesar negativos originales. Este tipo de mecanismo a veces se denomina transmisión sin ruedas dentadas. De las máquinas procesadoras que tienen tanto estos rodillos como ruedas dentadas se dice que funcionan mediante transmisión por semifricción. *Véase* **procesado.**

■ **transparencia** Imagen fija impresa en un medio transparente como cristal o celuloide y proyectada como fondo en un plano de truca. *Véase* **plano de truca.**

■ **transparencia estéreo** En la filmación con retroproyección, cuando el fondo de la acción que se está filmando procede de un proyector situado detrás de una pantalla, el término «estéreo» a veces se utiliza para describir, o bien (1) la imagen de fondo en la pantalla, o bien (2) la transparencia a partir de la cual emana. *Véase* **retroproyección.**

■ **transporte** (1) Diversas partes que llevan a cabo el arrastre de película a través de una máquina cinematográfica, incluyendo tanto el mecanismo de arrastre continuo como el mecanismo intermitente de una cámara, proyector o positivadora. (2) Mecanismo por el cual se arrastra la cinta magnética desde la bobina de alimentación a la bobina receptora, a través de las diversas cabezas de un magnetófono.

■ **transportista de películas** Agencia que transporta y entrega películas a diversas salas. Una organización de este tipo, con oficinas por todo el país, trabaja para un distribuidor nacional y también es responsable del cuidado de cada copia. *Véase* **distribución.**

■ **trapecio** Barra o estructura metálica que atraviesa todo el plató, en la cual se pueden sostener focos sobre el decorado.

■ **trasera** Área perteneciente a los terrenos de un estudio cinematográfico donde se construyen decorados para el rodaje de exteriores y donde dichos decorados se almacenan para disponer de ellos en el futuro.

■ **traslúcido** Cualquier material que permite que las ondas de luz lo atraviesen, al mismo tiempo que las difunde. Los objetos que se encuentran al otro lado del material aparecerán indistintos.

■ **tratamiento** Estadio de la escritura de una película que viene inmediatamente después del resumen y justo antes de la primera versión del guion. El tratamiento, escrito simplemente en prosa descriptiva o en forma de resumen, suele utilizar el tiempo presente para contar por entero la historia, con todos sus personajes, acciones y escenas, pero, a menudo, sin el diálogo y normalmente sin los planos individuales. Esta temprana versión de la película, que ocupa de 10 a 40 páginas, muestra cómo el guionista «trataría» la historia en un guion. *Véase* **guion literario, guionista** *y* **resumen.**

■ **trato** Aunque el término generalmente se refiere a cualquier clase de acuerdo realizado entre cualquier número de personas, especialmente a una transacción de tipo mercantil, la palabra ha llegado a adquirir denotaciones específicas e, incluso, connotaciones emocionales en la industria del cine estadounidense cuando se aplica a la extensa y ardua serie de actividades implicadas en la consecución del acuerdo final para la producción de una película. Un pequeño porcentaje de estos tratos están ya cerrados, debido a la naturaleza competitiva de la industria y las ingentes sumas de dinero que se necesitan para realizar un filme, pero un gran número de proyectos se encuentran en diversas fases de desarrollo, muchos de ellos promovidos por las mismas personas, con la esperanza de que al menos uno tenga éxito. Las distintas fases de un proyecto pueden alargarse durante años y pueden implicar una lista de personal variable, cuando no cambios de estudio. Un productor reúne un «paquete creativo» en el que incluye a un director una estrella y una historia que se encuentra en fase de desarrollo. El productor puede ser el propio director y, a veces, el guionista o el intérprete. A veces el productor puede formar parte del proyecto blindado que promueve un agente. Si a un estudio le agrada la propuesta, adelanta algún dinero (en raras ocasiones se compra en el acto el proyecto y se da comienzo a la producción). La siguiente fase consiste en el desarrollo del guion y en la negociación con el personal. Una vez desarrollado el proyecto hasta este punto, los estudios a menudo se desentienden del mismo, al decidir que no van a gastarse la inmensa cantidad de dinero requerida para su producción y para su distribución. A veces el estudio se limita a no ver claro el proyecto y a ponerlo temporalmente en *turnaround*, lo que significa que cualquier otro estudio puede pujar por él durante un periodo de tiempo tan largo cuanto que no se produzca ningún «cambio de elemento» y el «paquete» conserve todos sus componentes. Esta estrategia evita que el estudio pierda un proyecto que de repente cuente con la participación de una nueva estrella, pero también impide al productor mejorar el «paquete», manteniéndolo en el limbo durante un extenso periodo de tiempo. Todos estos procedimientos pueden llevar años, mientras el proyecto pasa de un estudio a otro. Muchos de los derechos que habían sido objeto de un acuerdo terminan por perderse y el sueño se desvanece como el humo, pero, a veces, el trato se realiza, se firman los contratos y la película entra en fase de producción.

■ ***travelogue*** Película que muestra y describe los paisajes y la vida cotidiana de lugares lejanos. Estos filmes constituyeron un género básico en los primeros tiempos del cine mudo, antes de la aparición de los largometrajes, y posteriormente se convirtieron en populares «cortometrajes selectos» que acompañaban a los largometrajes en los cines. Los *travelogues*, realizados en Hollywood o producidos de forma independiente por agencias extranjeras, parecen tener el único fin de incrementar el turismo: los productos resultantes constituían a menudo una visión sofisticada, vulgarizada y estereotipada de la vida en los países «exóticos». Filmes como *Nanuk, el esquimal* (*Nanook of the North*, 1922), de Robert Flaherty, *Hierba* (*Grass*, 1925), de Cooper y Schoedsack, y, de una fecha posterior, *Dimanche à Pékin* (*Domingo en Pekín*, 1955), de Chris Marker, son documentales serios, que no deben confundirse con los *travelogues*. *Véase* **documental.**

■ **trayectoria de enhebrado** Ruta correcta para que una película pase a través de un mecanismo cinematográfico.

■ ***treble roll-off*** Reducción de frecuencias altas mediante un filtro durante la grabación o la mezcla. *Véase* **ecualización** *y* ***roll-off.***

■ ***tree, Christmas tree*** Soporte con barras horizontales para sujetar focos.

■ 3-D, cinematografía en 3-D, estereoscopia en 3-D, estereoscopia, cinematografía estereoscópica, cinematografía estereográfica Procedimiento de filmación cinematográfica que crea una ilusión de profundidad real en la imagen de forma que el primer término parece sobresalir en relieve y los distintos planos de la imagen parecen espacialmente lejanos y separados. Utilizando la distancia entre los puntos de vista izquierdo y derecho de la imagen, llamada «interaxial», la estereoscopia crea la misma sensación de profundidad y perspectiva como la que crea la visión binocular normal cuando la separación de aproximadamente 6,35 cm entre los ojos produce dos imágenes retinianas distintas, percibiendo el ojo izquierdo algo más en torno al lado izquierdo del sujeto y el otro ojo en torno al lado derecho. El punto en el que los dos puntos de vista de la imagen se unen se denomina «de convergencia» y el plano de convergencia, la «ventana estereoscópica», que normalmente debería estar en la pantalla o ligeramente detrás de ella. Los objetos que estén delante del plano de convergencia aparecerán delante de la pantalla y los objetos de detrás aparecerán detrás de ella.

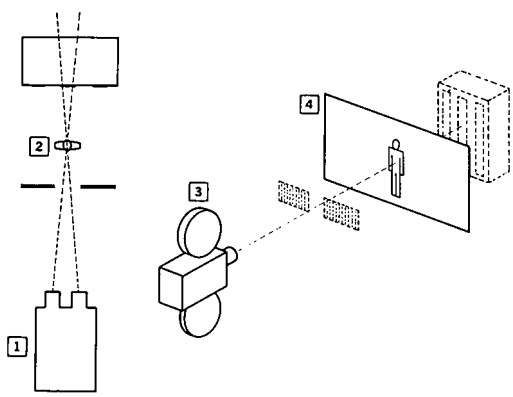
La visión estereoscópica se logró pronto con imágenes fijas: el estereoscopio fue un popular artículo de salón de finales del siglo XIX, y en esa época también se utilizaban proyectores para lograr imágenes tridimensionales. Pero la proyección de imágenes en movimiento ante un gran público suponía un gran reto que, a día de hoy, no se ha conseguido plenamente. El procedimiento anaglifo fue un primer intento, en el que se filmaban simultáneamente dos puntos de vista de la misma escena y después se positivaban en colores distintos, generalmente en rojo y verde, en un solo rollo de película de dos capas. La imagen proyectada se contemplaba a través de gafas, en las cuales cada ocular en uno de los dos colores guiaba el ojo hacia la imagen del color opuesto y bloqueaba la imagen del suyo. Se supone que tuvo lugar una exhibición de algunas de estas escenas en el procedimiento anaglifo de 3-D por Edwin S. Porter y William E. Wadded en Nueva York el 10 de junio de 1925, y el primer largometraje realizado con este procedimiento, *The Power of Love* (*La fuerza del amor*, 1922), dirigido por Harry K. Fairoll, se estrenó en Los Ángeles el 27 de septiembre de 1922. Paramount estrenó algunos cortometrajes filmados con este método, llamados «Plastigrams» a comienzos de los años veinte, y la MGM estrenó una serie de «Audioscopiks» de Pete Smith realizados con el mismo procedimiento en 1935. Pero, finalmente, el procedimiento de anaglifo se consideró insatisfactorio porque no podía crear imágenes a todo color, dado que la propia imagen era un tanto indefinida y las gafas daban dolor de cabeza.

Más prometedor resultaba un sistema que utilizaba dos objetivos Polaroid en una o dos cámaras para filmar la escena, en el que un objetivo dejaba pasar las ondas luminosas que vibraban sólo en un único plano y el otro dejaba pasar las ondas que lo hacían en un plano perpendicular. Cuando se proyectaban simultáneamente las dos imágenes mediante proyectores distintos y se contemplaban a través de gafas con oculares polarizados, cada uno de ellos con un filtro que dejaba pasar la luz de un plano o de otro, se conseguía un efecto de visión binocular, con la imagen vista en profundidad. El Polaroid 3-D hacía posible una imagen mejor y podía crear imágenes en color, aunque las gafas seguían siendo una molestia y el efecto binocular inestable. Empleado por primera vez para la película italiana en blanco y negro *Nozze vagabonde* (*La boda vagabunda*, 1936), de Guido Brignone, y para la alemana *Zum Greifen nah* (*Al alcance de los dedos*, 1936) en el mismo año, finalmente este procedimiento fue desarrollado y utilizado como una de las innovaciones de Hollywood para volver a atraer a la gente a las salas de cine, las cuales habían abandonado por la televisión, a comienzos de los años cincuenta: *Bwana, diablo de la selva* (*Bwana Devil*, 1952), de Arch Obler, una película en color, gozó de gran éxito comercial en 1952 debido a la novedad de su cinematografía tridimensional, al igual que la más emocionante *Los crímenes del museo de cera* (*House of Wax*, 1953), dirigida por André de Toth. Otras películas utilizaron este procedimiento, pero pronto la novedad desapareció, y el coste económico y los problemas para conseguir la imagen tridimensional ya no parecían merecer la pena: *Kiss Me Kate* (*Bésame, Kate*, 1953), de George Sidney, y *Crimen perfecto* (*Dial M for Murder*, 1954) se estrenaron ambas con imágenes planas, aunque se rodaron originalmente en 3-D. Ocasionalmente se utilizaron variaciones de este procedimiento, generalmente como novedad para películas que ya de por sí se salían ligeramente de lo común, por ejemplo, para *Carne para Frankenstein* (*Flesh for Frankenstein*, 1974), producida por Andy Warhol y dirigida por Paul Morrisey. La mayoría de las películas en 3-D realizadas durante este periodo utilizaban dos cámaras, a veces colocadas en ángulo recto y filmando a partir de un espejo azogado a medias, y a veces una frente a la otra y filmando a partir de dos espejos situados a 45 grados respecto a los ejes de los objetivos, para crear la imagen

para cada ojo y, después, proyectaban la imagen desde dos proyectores intersincronizados.

En años más recientes, se utilizaron desarrollos de este procedimiento de 3-D en una serie de películas de acción de escaso éxito. La mayoría de los sistemas utilizan una sola cámara y un objetivo con dos ejes ópticos a cierta distancia el uno del otro, empleando un solo proyector con las imágenes para los ojos izquierdo y derecho la una encima de la otra o verticalmente la una junto a la otra en un solo fotograma de 35 mm. Sin embargo, James Cameron rodó recientemente su paseo virtual *Terminator II 3-D* para los parques temáticos de Universal Studios de California y Florida con cámaras gemelas de 65 mm. En la Unión Soviética se investigó un procedimiento totalmente distinto para la cinematografía estereoscópica; una «pantalla integral» con una rejilla de tiras verticales llamada *raster* separaba para el público las imágenes del ojo izquierdo y el derecho enviadas por dos proyectores desde detrás de la pantalla. Ésta se cambió posteriormente por una de tipo lenticular con una rejilla hecha de lentes. Aunque evitaba las molestas gafas, el procedimiento creaba una imagen un tanto insatisfactoria, que sólo podía verse en una parte limitada de una sala y desde posiciones limitadas de la cabeza del espectador. Más recientemente, el Stereoskino Group de Moscú ha utilizado un sistema de una sola cámara que empleaba película de 70 mm para crear cine en 3-D en una serie de salas repartidas por toda Rusia.

Pero, ciertamente, el último avance dentro de más importante dentro de la cinematografía tridimensional ha sido el sistema IMAX 3-D: el espectador se pone unos auriculares con lentes de cristal líquido, cada una de las cuales se hace transparente y opaca alternativamente por obra de unos rayos infrarrojos emitidos desde la parte frontal de la sala. La cámara utiliza dos objetivos separados 7,2 cm el uno del otro para aproximarse a la separación de 7 cm de los ojos humanos con el fin de registrar los puntos de vista ligeramente diferentes del sujeto en dos películas distintas. En la sala se proyectan copias de las dos películas individuales simultáneamente, abriéndose las lentes de cristal derecha e izquierda alternativamente durante $^{1}/_{96}$ de segundo. La capacidad del cerebro para retener cada imagen crea la ilusión de estar viendo una única imagen, y la combinación de ambas perspectivas crea el efecto tridimensional. IMAX tiene cada vez más salas especiales de 3-D de este tipo en todo el mundo. La imagen que aparece en la pantalla de ocho pisos del IMAX Theater del *cineplex* Sony Theatres de Lincoln Square en Nueva York, por ejemplo, es, con certeza, la más impresionante y continuamente tridimensional que ha aparecido jamás en el cine. El efecto estereoscópico lo refuerza el sonido 3-D creado por el sistema IMAX PSE (*personal sound environment*, «entorno sonoro personal») que está incorporado en los auriculares y realza el sistema de sonido digital de seis canales de la sala. El IMAX SOLIDO, que se introdujo en 1992, emplea una pantalla de bóveda de gran campo que crea una aún mayor sensación de inmersión en el mundo tridimensional. La holografía, por la que se refleja una imagen de un objeto como si estuviera en el espacio real, haciendo que una luz láser se registre directamente sobre la emulsión de película y después haciendo que esta luz se desvíe a partir de ella, también ofrece posibilidades para desarrollos futuros de la cinematografía tridimensional. *Véase* **holografía** *y* **profundidad.**



3-D
1. objetivo de cámara con dos ejes ópticos
2. convergencia en la figura situada entre la valla y el edificio
3. proyector
4. ventana estereoscópica (plano de convergencia) en la pantalla con la valla apareciendo delante de la figura y el edificio detrás

■ **tres perforaciones** Película y procedimientos de filmación que utilizan tres perforaciones en cada lado del fotograma de película de 35 mm en lugar de los cuatro normales con el fin de emplear el 25 por 100 menos de película para cada plano. *Véase* **película** *y* **perforaciones.**

■ **Triangle** Compañía cinematográfica formada en 1915 por Harry Aitken junto con Adam Kessel y Charles D. Bauman, todos los cuales distribuían sus películas a través de la Mutual. Aitken, la úni-

ca fuerza en la Mutual que apoyó *El nacimiento de una nación* (*The Birth of a Nation*, 1915), se animó con el éxito de la película de Griffith a crear la nueva compañía, en la que un «triángulo» de grandes directores (Griffith, Thomas Ince y Mack Sennett) realizaría sus películas, protagonizadas por importantes estrellas del teatro. Douglas Fairbanks abandonó los escenarios para convertirse en una estrella con la compañía, y William S. Hart, que había dejado de lado el teatro en 1914 para hacer películas con Ince, rodó para la Triangle una serie de *westerns* de éxito. El objetivo de la compañía era distribuir programas compuestos de dos películas de cinco rollos cada una, una del equipo de Ince y otra del de Griffith, junto con un cortometraje cómico del grupo de Sennett, por los que el espectador pagaría la elevada suma de dos dólares en el cine Triangle. Griffith, Ince y Sennett, más que dirigir, supervisaban el inmenso número de filmes rodados por sus equipos, y Griffith pronto empezó a concentrarse en su propia producción de *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916). Los altos salarios pagados a sus estrellas y especialmente el desinterés del público por acudir en masa a ver sus películas, incluso a precios reducidos, fueron razones importantes para el fracaso final de la compañía. En 1917, Griffith, Ince y Sennett, junto con Fairbanks, pasaron a trabajar para Adolph Zuckor en Artcraft y Paramount. Triangle alquiló sus nuevas instalaciones a Samuel Goldwyn en 1918 y virtualmente dejó de existir como fuerza dentro de la industria.

■ **triángulo** (1) Instrumento con tres brazos extendidos en forma de triángulo; los brazos se utilizan para sostener las piernas de un trípode de cámara con el fin de impedir que resbalen o se separen. Este instrumento plegable y portátil también se llama cangrejo o *tee*. (2) Relativo a las tres fuentes de iluminación en la iluminación cinematográfica estándar. *Véase* **iluminación.**

■ **tricapa, *tripack*** Película con tres capas en la emulsión, cada una de ellas para registrar uno de los colores primarios. *Véase* **película de color** *y* **sistema de color tricapa integral.**

■ **Tri-Ergon Process** Uno de los primeros procedimientos de «sonido en película», desarrollado en Alemania. El nombre «Tri-Ergon» significa «la obra de tres» en alemán, y a la compañía se le dio ese nombre debido a sus tres inventores, Josef Engl, Joseph Massole y Hans Vogt. Patentado en 1919, el procedimiento filmaba la densidad variable de la luz modulada por ondas sonoras y, después, reconvertía la banda óptica a sonido cuando pasaba entre una lámpara y una célula fotoeléctrica en el proyector. El Tri-Ergon fue adaptado por Tobis-Klangfilm en Alemania y pronto se convirtió en el principal sistema de sonido en Europa. *Véase* **sonido.**

■ ***trigger film*** Cortometraje cuyo único propósito consiste en estimular el debate sobre algún asunto controvertido o importante, como el consumo de drogas o la política de asuntos exteriores. Compuesta generalmente de alguna situación dramática inconclusa, la película induce al público (*trigger* significa «desencadenar», «poner en marcha») a buscar soluciones.

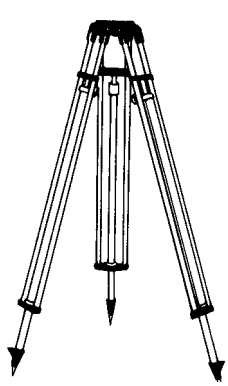
■ ***trim tab, cinetab*** Marcador de cartón unido a cada rollo de película y de banda de sonido para su identificación durante el montaje. *Véase* **montaje.**

■ ***trip gear*** Dispositivo utilizado en la animación o en la filmación a intervalos que permite que la cámara exponga automáticamente un solo fotograma o una serie de fotogramas mediante un embrague y un motor eléctrico.

■ **triple pista, película de triple pista, película de triple cinta** Única película con tres pistas magnéticas en las que normalmente se encuentran las tres bandas de sonido premezcladas más importantes: la del diálogo (D), la música (M) y los efectos (E). *Véase* **mezcla, pista simple** *y* **premezcla.**

■ **trípode** Soporte de tres patas para la cámara hecho de madera dura o de acero inoxidable. Una plancha de montura sobre la *dolly* permite acoplar una cabeza para hacer panorámicas o basculamientos con la cámara. Las patas del trípode son ajustables para cambiar la altura de la cámara o hacer posible un plano nivelado en terreno irregular. Los tres tipos básicos de trípode son el estándar, con una altura de

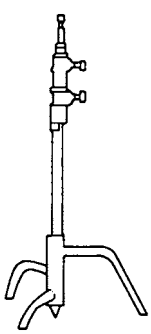
trípode



aproximadamente entre 1,2 y 2,1 metros; el *sawed-off*, que es manejable desde aproximadamente 90 cm a 1,5 metros, y el trípode pequeño, que lo es desde aproximadamente 60 a 90 cm. El trípode enano, que no es técnicamente un trípode sino una pieza de metal sin patas ajustables, permite a la cámara filmar desde una altura aproximada de 20 cm sobre el suelo o sobre una superficie. Cada pata de un trípode generalmente tiene un punto que penetra en el suelo; a veces tiene una cubierta de goma para evitar rayar el suelo. Se puede utilizar un cangrejo, con tres brazos extendidos, cada uno de los cuales sujeta una de las patas, para impedir que las patas se extiendan o estropeen el suelo. Un *tie-down*, que es un tramo de cadena unido desde la parte superior del trípode al suelo, impide que vuelque en una superficie precaria o en movimiento. Un trípode con ruedas, a veces llamado trípode *dolly*, se utiliza para gozar de movilidad, o se puede unir un cangrejo con ruedas a la *dolly* para hacer posible el movimiento. *Véase* **cabeza de trípode.**

■ **trípode Century** Soporte móvil de tres patas que sostiene banderas u otros accesorios para controlar la luz o reducir su intensidad. Este soporte también sostiene hojas u otros objetos para producir efectos de sombra.

trípode Century



■ **trípode con ruedas para palio** Soporte sobre ruedas para palio *overhead* utilizado, normalmente en conjunción con otro u otros soportes, para sostener un palio *overhead*, es decir, un bastidor con materiales para difundir o bloquear una luz que proviene de arriba.

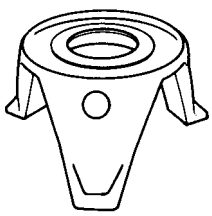
■ **trípode de gobo, trípode *century*, trípode C** Soporte que se utiliza para sostener un gobo o una bandera similar que bloquee o controle la iluminación. Estos soportes tienen tres patas divergentes de manera que se pueden colocar varios juntos.

■ **trípode de maquinista** Aparato sobre el que se montan cámaras o luces; soporte de maquinista.

■ **trípode *dolly*** (1) Trípode con ruedas. *Véase* **trípode.** (2) *Véase* **cangrejo con ruedas.**

■ **trípode enano** Soporte de tres patas de unos 20 cm de altura que sostiene una cámara sobre una cabeza de trípode para rodar desde ángulos extremadamente bajos, a nivel del suelo, o en la base de un vehículo en movimiento. El trípode enano también puede sostener la cámara en un andamiaje o estructura elevada donde el trípode no resultaría práctico.

trípode enano



■ **trípode *goon*** Trípode *century* grande utilizado para sostener gobos o útiles similares para reducir la intensidad de la luz o para crear sombras. *Véase* **trípode *century*.**

■ **trípode mixto** Soporte de luces con un receptáculo de unos 3 cm para sostener paneles reflectores o aparatos de iluminación. Con tres patas plegables, este soporte es lo suficientemente portátil para el rodaje en localizaciones, pero también lo suficientemente robusto como para resistir un fuerte viento.

■ **trípode para *junior*, trípode *combo* para *junior*** Soporte de iluminación para sujetar un foco de 2.000 vatios (o uno mayor). Un trípode *combo* para *junior* sujeta tanto la lámpara como el reflector.

■ **trípode pequeño** Trípode cuyas patas son la mitad de altas que las de los modelos normales. Se emplea para la filmación de tomas a baja altura.

■ **TriStar Pictures** Compañía de producción cinematográfica formada en 1982 por Columbia Pictures, HBO y CBS. Columbia Pictures se encargaría de distribuir las películas de la nueva organización, la cadena de televisión HBO las emitiría por cable y CBS haría lo mismo en la televisión convencional. La nueva compañía comenzó a estrenar sus filmes en 1984, logrando casi el 5 por 100 de la taquilla estadounidense. En 1986, TriStar compró los cines Loew, y en 1987 obtuvo el visto bueno de los tribunales para no someterse al «fallo Paramount». CBS vendió pronto su participación en la compañía y

HBO fue tomando distancias paulatinamente hasta que, en 1987, TriStar se fusionó con Columbia, entonces propiedad de la compañía Coca-Cola, para pasar a formar parte de Columbia Entertainment. Cuando Sony compró Columbia en 1989, tanto TriStar como Columbia funcionaron de forma independiente y, después, pasaron a formar parte de Sony Pictures Entertainment en 1991. TriStar ha obtenido unos sensacionales resultados en taquilla durante todos estos años con películas como *El mejor* (*The Natural*, 1984), de Barry Levinson, *Desafío total* (*Total Recall*, 1990), de Paul Verhoeven y *Algo para recordar* (*Sleepless in Seattle*, 1993), de Nora Ephron. *Véase* **Columbia Pictures.**

■ **TTL** Abreviatura de *through-the-lens* («a través del objetivo»). Las letras se aplican a (1) exposímetros que leen la luz desde detrás de los objetivos de cámaras de anchos de película menores para el control automático de la abertura del diafragma y (2) visores réflex que muestran al operador de cámara la escena que se va a filmar desde la perspectiva del objetivo sin paralaje. *Véase* ***through-the-lens.***

■ ***tub thumper*** Expresión de argot en inglés para referirse a un agente de publicidad o publicista. El término proviene de la práctica de golpear un cubo *(tub)* o tambor, que atraía a la gente a los espectáculos de los vendedores de productos medicinales en el pasado. *To tub thump* («golpear el cubo») es publicitar a una persona, una propiedad o una película.

■ **tubo de extensión** Tubo que aleja el objetivo de la cámara y lo acerca al sujeto para ampliar su imagen manteniendo un enfoque nítido.

■ **tubo de rayos catódicos** Tubo de vacío que en uno de sus extremos genera un haz de electrones concentrado sobre una pantalla (por ejemplo, el tubo del aparato de televisión o el tubo de un monitor de vídeo para gráficos de ordenador).

■ **tubo** *Véase* **cañón del objetivo.**

■ ***tuchel plug*** Pequeño conector con un fragmento tubular rodeando la parte hembra que se une a los hilos de la parte macho; utilizado con frecuencia en los sistemas de audio. *Véase* **conector XLR.**

■ **tungsteno a luz-día** Cambiar la temperatura de color de la luz de tungsteno mediante filtros para que sea compatible con la luz-día.

■ **turbulencias** Movimiento producido por el agitado al que se someten los productos químicos durante el procesado. El objetivo de esta agitación consiste en eliminar los subproductos y en llevar nueva solución a la emulsión, obteniendo de esa manera un revelado continuo y uniforme.

■ ***turnaround*** (1) Término que se refiere a un proyecto que ha sido abandonado por un estudio cinematográfico y está libre para que otro lo adopte. Un proyecto está en *turnaround* cuando un estudio ha decidido no llevarlo a cabo y está en busca de otro estudio. *Véase* **cláusula de elemento modificado.** (2) Periodo de tiempo necesario para desmantelar y llevarse un decorado y montar otro en un estudio de sonido. (3) Periodo de tiempo acordado contractualmente entre el final de un día de rodaje y el comienzo del siguiente. Si no se cumple este acuerdo, al personal se le da una compensación extra.

■ ***tweenie*** Foco de haz concentrado con una bombilla de 600 vatios. *Véase* **proyector de haz concentrado.**

■ ***tweeter*** (1) Altavoz con capacidad de producir altas frecuencias. (2) Parte de un altavoz que transporta altas frecuencias. *Véase* ***woofer.***

■ **Twentieth Century-Fox** Uno de los grandes estudios de Hollywood, creado en 1935 por la fusión de la veterana Fox Film Corporation y de Twentieth Century Pictures, fundada en 1933 por Joseph M. Schenck y Darryl F. Zanuck. Schenck se convirtió en presidente de la compañía y Zanuck en vicepresidente responsable de producción, posición que mantendría durante más de veinte años y desde la que supervisaba en detalle las películas producidas por la compañía. Al principio la Twentieth Century-Fox no contaba con grandes estrellas, aunque había heredado de la Fox a Shirley Temple. Se especializó en la realización de populares musicales con intérpretes como Alice Faye, Carmen Miranda o, posteriormente, Betty Grable. Finalmente, en su nómina de grandes actores, aparecían Henry Fonda, Tyrone Power, Gregory Peck y Marilyn Monroe. Algunos de sus directores más importantes fueron John Ford, Joseph Mankiewicz y Elia Kazan. Entre sus mejores filmes de los años cuarenta están *Las uvas de la ira* (*The Grapes of Wrath*, 1940), *La canción de Bernadette* (*The Song of Bernadette*, 1943), de Henry King, y *La barrera invisible* (*Gentleman's Agreement*, 1947), de Elia Kazan. En 1953, la compañía abrió el camino para el desarrollo del cine de pantalla ancha con *La túnica sagrada* (*The Robe*, 1953), dirigida por Henry Koster, que pre-

sentó por primera vez el procedimiento de objetivo anamórfico CinemaScope.

Pero la compañía entró en crisis con la cara y desastrosa *Cleopatra* (1962), un fiasco de 40 millones de dólares que desposeyó del puesto de presidente a Spyros Skouras, quien había detentado el cargo desde 1942. Zanuck, que había trabajado de forma independiente desde 1956, regresó a la organización en calidad de nuevo presidente. *Sonrisas y lágrimas* (*The Sound of Music*, 1965), de Robert Wise, volvió a llenar las arcas del estudio. En 1969, Zanuck fue nombrado director del consejo de administración de la compañía, y su hijo Richard, que había ocupado el puesto de responsable de producción de la compañía, fue nombrado presidente de la misma, posición que perdería dos años después a causa de una serie de películas carentes de gusto, como *Myra Breckinridge* (1970), a pesar de que la compañía había producido ese mismo año *Patton* (1970), de Franklin J. Schaffner y *M.A.S.H.* (1970), de Robert Altman.

Incólume ante las maniobras de los grandes conglomerados financieros, la Twentieth Century-Fox fue no obstante comprada por el millonario del petróleo Martin Davis en 1981, cuando los activos de la organización parecieron entrar en declive. Pero en 1985, la New Corporation del magnate australiano de los medios de comunicación Rupert Murdoch compró la compañía y pasó a formar parte de Fox Corporation, en la que se incluían la Fox Broadcasting Company y la Fox Television Stations. A pesar de la opulencia de su corporación matriz y de grandes éxitos de taquilla como *La jungla 2 (alerta roja)* (*Die Hard 2*, 1990), dirigida por Renny Harlin, y de las películas de Chris Columbus *Solo en casa* (*Home Alone*, 1990) y *Sra. Doubtfire, papá de por vida* (*Mrs. Doubtfire*, 1993), la compañía cinematográfica no ha logrado desde entonces en los EE.UU. cuotas de mercado precisamente envidiables. Incluso con películas de éxito tales como *Mentiras arriesgadas* (*True Lies*, 1994), de James Cameron, y *Speed-Máxima potencia* (*Speed*, 1994), de Jan DeBont, la compañía sólo obtuvo el 9 por 100 de la taquilla estadounidense en ese año. En 1995, el porcentaje cayó hasta el 8 por 100. *Véase* **CinemaScope** *y* **Fox Film Corporation.**

■ ***Two K*** Luz de 2 kilovatios, bien abierta o bien con una lente Fresnel.

■ ***two step*** Caja con dos niveles que se usa para varios fines en un decorado, quizá como soporte para una lámpara en la escena, como una escalera corta o como asiento para un intérprete en un primer plano.

■ ***twos*** En el trabajo de animación, el término se refiere a la exposición de dos fotogramas por cada cambio en los dibujos o por cada movimiento de los modelos en lugar de una exposición de un solo fotograma. *Véase* **animación.**

U

■ **UFA, Universum Film A.G., Universum Film Aktien Gesellschaft** Gran compañía cinematográfica con influjo internacional creada en Alemania en 1917, cuando una serie de compañías de producción más pequeñas se agruparon, aportando el gobierno un tercio del soporte financiero de la nueva organización. El objetivo inicial de la nueva compañía era elevar el espíritu del pueblo alemán en el país e incrementar la reputación de la nación en el extranjero a través de un cine nacional de máxima calidad. La compañía construyó sus impresionantes estudios en Neubabelsberg, cerca de Berlín, y comenzó a reunir una plantilla de intérpretes, directores y personal de producción que sólo encontraba parangón en los grandes estudios de Hollywood; también empezó a desarrollar su capacidad de distribución y a acumular un gran número de salas, convirtiéndose en la fuerza más importante de la industria cinematográfica alemana. En 1918, tras la derrota de Alemania en la Primera Guerra Mundial, el gobierno vendió su participación en la compañía al Deutsche Bank y a una serie de corporaciones privadas, convirtiendo a la UFA en una organización privada dependiente de su éxito económico en el mercado internacional. La UFA, deseosa de producir lujosos espectáculos, similares a los que procedían de Italia, como *Cabiria* (1914), de Giovanni Pastrone, realizó *Venitas Vincit* (1919), dirigida por Joe May, y una serie de espectaculares dramas históricos dirigidos por Ernst Lubitsch, entre los que cabe destacar el éxito internacional *Madame Du Barry* (1919), protagonizado por Pola Negri. Ese mismo año, la compañía estrenó *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1920), dirigida por Robert Wiene. Primera de las grandes obras expresionistas producidas por la UFA, el largometraje también dio inicio a la «edad de oro» del cine alemán. Los tres directores más importantes que trabajaron para la UFA fueron Fritz Lang, entre cuyos filmes se encuentra su visualmente poderosa versión en dos partes de la leyenda de Sigfrido, *Los nibelungos* (*Die Nibelungen*, 1924) y su fantasía futurista *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927); F. W. Murnau, cuya película de terror *Nosferatu, el vampiro* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922) constituye un clásico y permanece como uno de los mejores tratamientos de la historia del vampiro, y cuyo *El último* (*Der Letzte Mann*, 1924) es el mejor filme del género *Kammerspiel* («teatro de cámara») realizado por la UFA y G. W. Pabst, estilista cinematográfico de un realismo impactante, que dirigió las películas de calle *Bajo la máscara del placer* (*Die Freudlose Gasse*, 1925) y *Die Büchse der Pandora* (*La caja de Pandora*, 1929).

A pesar de la excelente gestión desarrollada por Erich Pommer desde su puesto de máximo responsable de producción a partir de 1923 y al gran número de excelentes películas producidas por la compañía, la salud financiera de la UFA fue empeorando progresivamente a medida que transcurría la década, debido al alto coste de sus producciones y a la competencia del cine norteamericano. La firma en 1926 de un acuerdo con Paramount y MGM ingresó en las arcas de la UFA un dinero que necesitaba desesperadamente, pero a costa de abrir las puertas de sus cines, en

términos muy desventajosos, a las películas de las compañías americanas y de que sus mejores empleados quedaran a disposición de Hollywood. Al año siguiente, la participación americana fue comprada por el doctor Alfred Hugenberg, un simpatizante nacionalsocialista que se convirtió en presidente del consejo de la compañía y la llevó en una dirección decididamente política, especialmente al hacer que los noticiarios de la UFA prestaran una atención prominente a los mítines nazis. Con la llegada del sonido, la UFA produjo una serie de películas musicales, pero su compromiso político fue más lejos cuando los nacionalsocialistas llegaron al poder en 1933, realizando filmes notoriamente pronazis. En 1937, el gobierno se hizo con el control de la compañía, que, tras un periodo tétrico, desaparecería con la Alemania nazi al final de la Segunda Guerra Mundial, en 1945. La compañía fundada con el mismo nombre en 1956 en la Alemania occidental no logró sobrevivir. *Véase* **expresionismo, *Kammerspielfilm*** *y* **película de calle.**

■ **Ultimatte** El Ultimatte 300 es un sistema de vídeo analógico que permite al director y al director de fotografía ver cómo quedará finalmente una escena compuesta inmediatamente antes de la filmación de la acción. Con una cinta de vídeo en un magnetoscopio reproductor proporcionando el fondo y una cámara de vídeo filmando la escena o acción, aparece una imagen compuesta en un pequeño monitor. Ultimatte ha desarrollado varios procedimientos de composición para vídeo analógico y para el ordenador que se parecen mucho al procedimiento de pantalla azul por diferencia de color utilizado en la realización cinematográfica. En lugar de utilizar la tecnología *chroma-key*, la compañía utiliza un procedimiento aditivo que primero procesa el primer término y el fondo por separado y después los une (el *chroma-key* es no aditivo en el sentido en que cambia de uno a otro). En 1995 la Academy of Motion Picture Arts and Sciences concedió a Ultimatte un Oscar al logro técnico por su *software* CineFusion que funciona directamente con una unidad de procesamiento de Silicon Graphics. La compañía tiene su sede en Chatsworth, California. *Véase* **asistencia de vídeo, *chroma-key*** *y* **procedimiento de pantalla azul.**

■ **ultrasónico** Ondas sonoras de una frecuencia más alta que las que se encuentran dentro del espectro audible.

■ **ultravioleta** Ondas luminosas más allá de la parte violeta del espectro de color, que, aunque invisibles, afectan a la emulsión de una película.

■ **umbral** Punto de exposición en el que la emulsión de la película comienza a producir una densidad distinta a la del nivel de niebla cuando se procesa. *Véase* **nivel de niebla.**

■ **umbral de rentabilidad** Punto escurridizo y controvertido en el que una película ha recuperado todos sus costes y, por lo tanto, los ingresos netos permiten pagar a las personas que no tenían la suerte de participar de los ingresos brutos. El umbral de rentabilidad más importante lo calcula el distribuidor una vez cubierto el coste total del negativo, las diversas participaciones en los ingresos brutos y los costes de distribución y de publicidad. A causa de la llamada «contabilidad creativa», en la que se incluyen toda clase de costes, incluso aquellos que resultan ajenos a la propia película, sólo un pequeño porcentaje de filmes logran alcanzar el umbral de rentabilidad. A veces se establece por contrato un «umbral artificial de rentabilidad», que se alcanza a partir del momento en el que los ingresos brutos lleguen a triplicar el coste total del negativo; un «umbral líquido de rentabilidad», que se alcanza cuando el distribuidor ha satisfecho los costes del negativo, de los intereses y de distribución, y puede afrontar los acuerdos de «participación en los ingresos brutos» sin perder dinero y un «umbral móvil de rentabilidad», que se alcanza cuando el filme ha llegado paulatinamente al «umbral real de rentabilidad» y los beneficios continúan igualando a los costes.

■ ***under the line*** En inglés, expresión que hace referencia al coste de una película excluyendo la cantidad pagada a la altamente remunerada estrella o estrellas. Cuando se incluyen estos costes, se utiliza el término *over the line*.

■ ***undershooting*** Rodar una escena o una película entera con un número de planos y emplazamientos de cámara que no resulten suficientes para la realización de un montaje adecuado. *Véase* ***overshooting.***

■ ***under-slung head*** Cabeza fluida especial que sostiene la cámara desde arriba. Una cabeza de este tipo es útil para rodar con la cámara a poca distancia del suelo. Las cámaras se pueden colocar sobre raíles de cámara y también pueden manejarse y moverse por control remoto. *Véase* **raíles de cámara.**

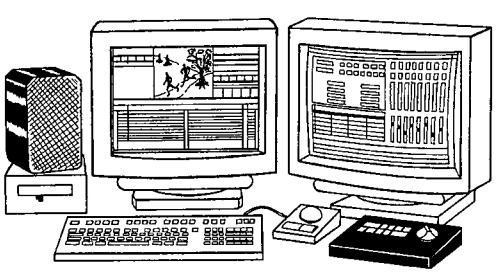
■ **unidad** Cada uno de los equipos de rodaje que participan en la realización de una película. A veces, las películas comerciales disponen de una pequeña segunda unidad que se encarga del rodaje en localizaciones, mientras la primera unidad fil-

ma a los intérpretes en la acción principal de la película. *Véase* **segunda unidad.**

■ **unidad de composición digital de imágenes** *Véase* **compuesto digital.**

■ **unidad de eco** Espacio cerrado que crea reverberaciones para efectos de eco en una banda de sonido. Actualmente estos efectos se producen electrónicamente.

■ **unidad de procesamiento de audio digital, sistema de edición de audio digital (DAW)** Sistema de edición y de mezcla independiente que se utiliza para el sonido digital. Al grabarse el sonido en el disco duro, se elimina la necesidad de bobinar y rebobinar, así como las tareas de corte y regrabación. El procedimiento es más sencillo y su utilización es más rápida, y la codificación digital impide la pérdida de calidad que es habitual en las grabaciones analógicas de una generación a otra. Los sonidos pueden realzarse, ecualizarse y modularse, con nuevos efectos de sonido creados y música añadida. También pueden sincronizarse fácilmente la imagen y el sonido. Estos procedimientos se realizan gráficamente, utilizando menús y diagramas en el monitor y un *puck* para enviar instrucciones. Actualmente se utilizan unidades de procesamiento de audio digital en grandes estudios de sonido para trabajar independientemente sobre varias bandas de sonido y mezclas, que posteriormente pueden enviarse y reenviarse entre las diversas unidades de procesamiento y mandarse en último término al estudio de mezcla para la confección de la mezcla final. Aunque no tienen todo el equipamiento y las capacidades del estudio de mezcla y son más limitadas en cuanto a memoria y velocidad, estas unidades de procesamiento se acercan rápidamente a la capacidad de poder realizar mezclas completas por sí solas. *Véase* **grabación de sonido digital.**



unidad de procesamiento de audio digital (DAW)

■ **unidad de procesamiento de película digital (DFW)** Área de trabajo informática compuesta por un ordenador y equipamiento, tanto de *hardware* como de *software*, que manipula, mejora, añade o combina imágenes de película o partes de imágenes de película que han sido digitalizadas. Primero un escáner para película digitaliza las imágenes de película y, una vez acabado el trabajo, se transfieren nuevamente a película mediante una grabadora para película. Las escenas de acción con especialistas se digitalizan para poder eliminar de la imagen cables o soportes especiales. Se pueden corregir partes de escenas eliminando o alterando objetos y mejorando el color, la iluminación e, incluso, la resolución. Se utiliza un proceso equivalente al de pantalla azul para hacer máscaras y combinar fondos, acción real y planos de maquetas en imágenes compuestas. Estas unidades de procesamiento también pueden crear nuevos fondos, decorados o elementos de imágenes y combinarlos con acción real previamente rodada. *Véase* **animación por ordenador, digital** *y* **efectos digitales.**

■ **unidad de producción** Todo el personal implicado en las fases de producción de la película, a saber, el productor, el director de fotografía, el director artístico, el jefe de eléctricos, el jefe de maquinistas y todos los miembros de los diversos equipos.

■ **unidad dramática** Estructura dramática fuertemente organizada, cuya trama carece de elementos divergentes o periféricos que se aparten de los personajes principales y del desarrollo de sus situaciones. En la crítica literaria tradicional, a esta cualidad se la denomina asimismo «unidad de acción», hablando además de una «unidad de lugar» y de una «unidad de tiempo» (por ejemplo, cuando toda la acción se desarrolla en una sola localización y en un tiempo prescrito, generalmente de 24 horas). A estas dos unidades se las invoca a veces como requisito de la unidad dramática, aunque en el cine y en el teatro modernos se permite una mayor flexibilidad espacial y temporal.

■ **unidad interna** Unidad de producción que pertenece a una productora, en lugar de una contratada especialmente para una sola producción.

■ ***unit set*** Decorado hecho de partes que se pueden disponer de diversas formas para crear varias escenas.

■ **United Artists Agency (UAA)** *Véase* **agencia artística.**

■ **United Artists Corporation** Compañía cinematográfica creada en 1919 por Charles Chaplin, Mary

Pickford, Douglas Fairbanks y D. W. Griffith con el propósito exclusivo de distribuir las películas realizadas por estas luminarias como productores independientes. A través de dicho acuerdo, estas figuras tendrían un control absoluto sobre sus producciones y, al mismo tiempo, recibirían íntegramente los beneficios que antes tenían que compartir con los estudios. Durante sus primeros años, la compañía estrenó algunas obras notables, empezando con *His Majesty, the American* (*Su Majestad el americano,* 1919*)*, de Fairbanks, y *Lirios rotos* (*Broken Blossoms*, 1919), de Griffith, y continuando al año siguiente con *La marca del zorro* (*The Mark of Zorro*, 1920), de Fairbanks, *Las dos tormentas* (*Way Down East*, 1920), de Griffith, y *Pollyanna* (1920), de Pickford. Chaplin dio a la compañía *Una mujer de París* (*A Woman of Paris*, 1923), que había dirigido pero en la que no aparecía como intérprete, y dos años después su excelente *La quimera del oro* (*The Gold Rush*, 1925). Pero, a pesar de estas obras y de otras de la misma calidad, la compañía tenía dificultades para encontrar suficientes películas que distribuir y suficientes cines en los que exhibirlas. Bajo la presidencia de Joseph Schenk, United Artists comenzó a distribuir las películas de Gloria Swanson en 1925, y las películas producidas por Samuel Goldwyn en 1927. Schenk también distribuyó filmes de la Art Cinema Corporation, de la que él era dueño, y comenzó a formar el United Artists Theater Circuit, la red de salas de la compañía. En los años treinta, United Artists distribuyó *Luces de la ciudad* (*City Lights*, 1931) y *Tiempos modernos* (*Modern Times*, 1936), de Charles Chaplin. La compañía también estrenó *La vida privada de Enrique VIII* (*The Private Life of Henry VIII,* 1933) y firmó un contrato para distribuir a partir de ese mismo año una serie de películas realizadas por la London Film Corporation de Korda. En 1937, tanto Goldwyn como Korda fracasaron en su intento de comprar la compañía, que entró en un periodo desprovisto de brillo, cambiando de dirección en diversas ocasiones.

La Sentencia Paramount de 1948, que obligó en última instancia a los grandes estudios a deshacerse de sus cines, demostró ser de gran valor para United. Despojada de sus estudios y liberada de sus enormes costes operativos, la compañía experimentó un importante desahogo y fue capaz de adaptarse al nuevo periodo en la historia del cine que entonces se inició. Como los cines ahora podían pujar por las mejores películas, sin importar quién las distribuyera, y como la demanda de películas se incrementó debido al rápido descenso del número de producciones de los grandes estudios, United Artists adquirió un nuevo atractivo a ojos de la creciente masa de productores independientes. Bajo la presidencia de Arthur Krim, en los años cincuenta la compañía distribuyó algunas películas excelentes, incluyendo *Solo ante el peligro* (*High Noon*, 1952), de Fred Zinnemann, y *Marty* (1955), de Delbert Mann. En 1967, United Artists pasó a formar parte del conglomerado Transamerica, y David Picker se convirtió dos años después en el presidente de la compañía. United obtuvo inesperadamente unos estupendos resultados en la década de los setenta, con tres películas que ganaron de forma consecutiva el Oscar al mejor filme del año: *Alguien voló sobre el nido del cuco* (*One Flew Over The Cuckoo's Nest*, 1975), de Milos Forman, *Rocky* (1976), de John Avildsen, y *Annie Hall* (1977), de Woody Allen. La compañía también siguió obteniendo buenos resultados distribuyendo películas realizadas en el extranjero, sobre todo la serie de James Bond, que había comenzado a distribuir a comienzos de la década anterior. Pero, a finales de los setenta, United pasó por serias dificultades, cuando excedió sus posibilidades al producir *La puerta del cielo* (*Heaven's Gate*, 1980), de Michael Cimino. Transamerica vendió la compañía a MGM en 1981, y MGM/UA comenzó a financiar y a distribuir anualmente una serie de películas. Pero la antigua United Artists era ya cosa del pasado.

MGM/UA fue adquirida en 1986 por Ted Turner, quien vendió la parte de distribución y de producción a Kirk Kerkorian. La enseña UA desapareció completamente cuando la compañía fue comprada por Giancarlo Paretti en 1990, como parte de la Pathé Communications Company, que, a su vez, se convirtió en MGM-Pathé Communications. El nombre Metro Goldwyn Mayer Inc. fue devuelto a la organización en 1992, cuando fue comprada por el Crédit Lyonnais Bank Nederland en Francia al no poder pagar Paretti su deuda. MGM/UA volvió al negocio del cine en 1993 y, desde entonces, ha tenido cierto éxito. En estos momentos, sin embargo, el futuro de la compañía resulta incierto, especialmente desde que Kirk Kerkorian ha vuelto a entrar en la organización cinematográfica, esta vez en calidad de principal financiador para el grupo directivo que ha comprado recientemente a la MGM/UA. *Véase* **Metro-Goldwyn-Mayer.**

■ **Universal Pictures** Compañía de producción cinematográfica formada en 1912 por Carl Laemmle, al fusionar su Independent Motion Picture Company (IMP) con diversas organizaciones. Universal fue una de las organizaciones independientes

que resistió a las presiones de las compañías cinematográficas integrantes de la Motion Picture Patents Company y se convirtió en un gran estudio de Hollywood, construyendo la afamada Universal City en el valle de San Fernando en 1915. Erich von Stroheim realizó sus primeros filmes en la Universal antes de tener que abandonar la compañía debido a sus enfrentamientos con el máximo responsable de producción la compañía, Irving Thalberg. Dos de las estrellas de la compañía durante la era del cine mudo fueron Rodolfo Valentino y Lon Chaney. Universal produjo un gran número de producciones modestas durante ese periodo, práctica que continuó llevando a cabo en los años treinta. En esa década, la compañía produjo asimismo una serie de películas de terror que se convertirían en clásicos, empezando por *Drácula* (*Dracula*, 1931), de Tod Browning, y *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931), de James Whale, y algunos largometrajes excelentes, como *Sin novedad en el frente* (*All Quiet on the Western Front*, 1930), de Lewis Milestone, y *Al servicio de las damas* (*My Man Godfrey*, 1936), un clásico de la comedia *screwball* dirigido por Gregory La Cava. El empeoramiento de la situación financiera de la compañía forzó a Laemmle, junto con su hijo, a renunciar a la dirección en 1936, pero la Universal se mantuvo a flote en la década siguiente gracias a las películas de Deanna Durbin, Abbott y Costello, W. C. Fields y a algunas fantasías en Technicolor protagonizadas por María Montez.

En 1946, la compañía se unió a International Pictures, y la nueva organización adoptó la denominación de Universal-International hasta 1952, cuando volvió al viejo nombre de Universal inmediatamente antes de su compra por Decca Records. En 1962, Universal, junto con Decca, pasó a formar parte de la Music Corporation of America (MCA), la antigua agencia artística que entonces estaba concentrada en la producción para televisión. Universal alcanzó el éxito en la década de los sesenta merced a las espiritosas comedias de Doris Day, acertando, sobre todo, en sus producciones para televisión. En los setenta, Universal cosechó un éxito financiero y artístico notable gracias a filmes como *American Graffiti* (1973), de George Lucas, *Tiburón* (*Jaws*, 1975), de Steven Spielberg, y *El cazador* (*The Deer Hunter*, 1978), de Michael Cimino. La compañía entró en los años ochenta pisando fuerte con *E.T., el extraterrestre* (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, 1982), dirigida por Spielberg, y continuó obteniendo buenos resultados con filmes como *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, 1985), de Robert Zemeckis, y *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, 1993), de Steven Spielberg. Películas de prestigio durante este periodo fueron *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993), de Steven Spielberg, y *En el nombre del padre* (*In the Name of the Father*, 1993), de Jim Sheridan. En 1990, Matsushita Electric Industrial Company de Japón compró MCA/Universal por el extraordinario precio de 6,9 billones de dólares. Como Sony, con su adquisición de CBS Records Group en 1987 y de Columbia en 1989, Matsushita buscaba comprar un proveedor de *software* para su propio *hardware* electrónico, convirtiéndose al mismo tiempo en una poderosa fuerza del mundo de los medios audiovisuales. También como Sony, Matsushita lamentaría su intrusión en Hollywood y en la industria del espectáculo estadounidense. La compañía vendió el 80 por 100 de MCA a la Seagram Company y a su jefe ejecutivo, Edgar Bronfman Jr., en 1995, por la suma de 5,7 billones de dólares en efectivo (tanto MCA como Seagram poseían ya el 80 por 100 de la cadena de cines Cineplex Odeon). Dos meses después, MCA y Dreamworks SKG (el nuevo estudio de Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen) anunciaron un acuerdo por el que Universal distribuiría las películas, los vídeos y la música de Dreamworks fuera de los EE.UU., Canadá y Corea. La cuota en el mercado de distribución cinematográfica del estudio en 1994 fue del 13,6 por 100 y, en 1995, del 13,2 por 100. A la mística de la era clásica del cine cabe añadir la propiedad de Universal de sus destacables parques temáticos, Universal Studios Hollywood y Universal Studios Florida (en Orlando).

■ ***up shot*** Plano contrapicado en el que la cámara realiza una panorámica vertical sobre el sujeto.

■ **UPA (United Production of America)** Estudio de animación creado en 1943 por un grupo de este sector que habían abandonado Walt Disney Productions poco después de una huelga llevada a cabo en 1941. El grupo, encabezado por Stephen Bosustow, buscaba independencia creativa y un estilo de animación más moderno. En sus mejores obras, UPA creó un estilo más esencial y menos recargado que el de los estudios Disney, de gran ingenio e incluso surrealista: los objetos y partes de los lugares aparecían a conveniencia, suspendidos en el espacio, y los personajes eran más angulosos, más planos, más sugestivos y menos móviles. En sus mejores momentos, el grupo trocó el sentimentalismo y el romanticismo de Disney por el realismo y la sátira inteligente.

Mister Magoo apareció por primera vez en *Ragtime Bear* (*El oso del ragtime*, 1949) y se convirtió en un personaje popular en posteriores dibujos animados, especialmente los de Pete Burness. Bob Cannon creó a otra estrella de la UPA, *Gerald McBoing Boing* (1951), un niño que se expresa mediante extraños sonidos onomatopéyicos en vez de hablar, dando inicio a otra serie de populares dibujos animados. La compañía realizó sus mejores trabajos en la década de los cincuenta, pero en 1958 tuvo que cerrar su estudio de Nueva York y concentrarse en los anuncios y los dibujos animados realizados para televisión en su estudio de Burbank. *Véase* **animación** *y* **dibujos animados.**

■ ***upfront exposure*** En el ámbito anglosajón, dinero adelantado por una compañía de distribución/producción o por otro grupo para lanzar un proyecto o desarrollarlo, se filme realmente o no.

■ ***upstage*** (1) Parte trasera del plató. (2) Desviar la atención del público, que estaba hasta ese momento centrada en un intérprete, a la acción de otro intérprete o de algún asunto en la escena. (3) Obligar a un intérprete a mirar hacia el fondo, algo a veces causado por algún intérprete o alguna acción al fondo de la escena. (4) Orden dada a un intérprete para que aleje la vista de la cámara o para que mire hacia la parte de atrás de la escena.

V

■ **vacío** Cualquier segmento sin sonido de una banda de sonido.

■ **valor de cambio en *mireds*** Medida para indicar el efecto de un filtro en la temperatura de color de la luz ofreciendo el cambio en grados Kelvin en forma de *mireds*. *Véase* ***mired.***

■ **valores de producción** Factores aparentes que determinan la calidad de una producción cinematográfica en general: sus decorados, vestuario, elementos de atrezo, iluminación, color, técnica de cámara, música y sonido. Unos valores de producción «altos» resultan inmediatamente evidentes a los ojos y oídos del público. La MGM es célebre por los elevados valores de producción de muchas de sus películas desde mediados de los años treinta hasta mediados de los cuarenta.

■ **válvula *audion*** Válvula de vacío inventada y patentada en 1906 por Lee de Forest, que permitía la amplificación del sonido y que desempeñó un papel crucial tanto en el desarrollo de la radio como del cine sonoro.

■ **válvula de luz** (1) Dispositivo que modula la cantidad de luz empleada en la grabación de una pista de sonido óptico sobre una película. *Véase* **pista de sonido óptico.** (2) Dispositivo que modula la cantidad de luz utilizada durante el positivado de una película. Véase **positivadora.** Tanto en el caso (1) como en el (2) la intensidad de la luz procedente de la fuente de iluminación permanece constante mientras la válvula modifica la cantidad de iluminación que llega a la película.

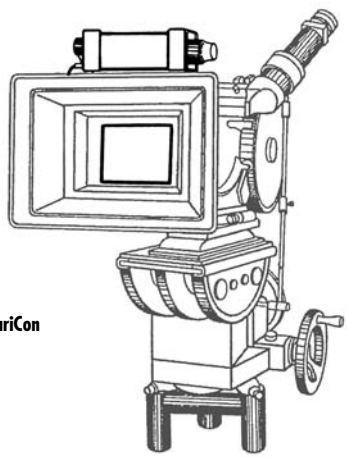
■ **válvula termoiónica** Dispositivo electrónico con una envoltura en la que se ha hecho el vacío, antiguamente utilizada como semiconductor en la reproducción de sonido y actualmente sustituida por los transistores.

■ ***vamp*** Término derivado de «vampiresa», utilizado sobre todo en los tiempos del cine mudo, que se empleaba para describir a una *femme fatale*, una hermosa y seductora mujer que es la perdición de los hombres. Theodosia Goodman adoptó el nombre artístico de Theda Bara, supuestamente un anagrama de *Arab Death* («muerte árabe»), y se convirtió en *la vamp* tras su aparición en *A Fool There Was* (*Había un necio,* 1914), una película basada en el poema de Rudyard Kipling *El vampiro.*

■ **varal de iluminación** Tira de madera, tubo largo o caja alargada con casquillos que se utiliza para alojar luces individuales; se la suspende del techo sobre el decorado.

■ **VariCon** Dispositivo que controla el contraste emitiendo una luz poco intensa y uniforme delante del objetivo para permitir un mayor detalle en las áreas en sombra y reducir el grano de la imagen sin disminuir su resolución o perturbar las áreas más iluminadas. El dispositivo también puede actuar como una luz de relleno en primeros planos, poner color en áreas en sombra y alterar el tono del color con paquetes de filtros especiales. Los controles y la luz se sitúan en lo alto de la cámara iluminando los filtros dobles que están debajo. Fabricado por la Arriflex Corporation, el VariCon es más

pequeño y menos voluminoso que el anterior Lightflex de la compañía, que se utilizaba para efectos muy similares. El VariCon realiza una función similar en cierto modo a la de velar la película en el laboratorio, excepto en que el director de fotografía tiene un mayor control sobre el contraste y puede probar los diversos efectos por adelantado mirando a través del visor. *Véase* **velado** (1).



VariCon

■ ***Variety*** Semanario editado en Nueva York que constituye la más importante publicación de la industria del espectáculo estadounidense. La publicación ofrece noticias y artículos sobre todos los aspectos de la industria cinematográfica, así como reseñas y resultados de taquilla de las películas en cartel. El *Daily Variety* se publica en Hollywood y trata de la industria de la televisión y el cine, así como de otros espectáculos.

■ **vatio** Unidad de potencia eléctrica que equivale al índice de trabajo de un amperio de corriente bajo la tensión de un voltio.

■ **vehículo** Término usado en los medios de comunicación para designar a cualquier medio de comunicación específico como la televisión, los periódicos o el propio cine.

■ **vehículo de estrella** Película que se hace en gran medida para que se luzcan los rasgos físicos y talentos de una estrella determinada.

■ **velada** Cualquier emulsión de película no revelada que ha sido expuesta accidentalmente a la luz.

■ **velado** (1) Procedimiento de exponer la película, normalmente después de rodarla, a una luz controlada con el fin de reducir y distinguir delicadamente los contrastes. En la fotografía en color, el velado también permite el control sobre la saturación, apagando los colores. Cuando se vela un negativo, ya sea en la cámara o durante el revelado, con una pequeña cantidad de luz, las áreas oscuras y las sombras muestran un mayor nivel de detalle. Cuando se velan positivos en el laboratorio, las áreas blancas adquieren mayor textura y las negras se intensifican. *Véase* **VariCon.** (2) Segunda exposición a la luz a la que se somete la película reversible en el procesado después de que se haya eliminado la imagen negativa mediante un blanqueador. Esta exposición permite revelar los haluros de plata restantes, formando la imagen positiva. *Véase* **película reversible.**

■ **velado lateral** Exposición accidental en los lados de la película, generalmente al principio o al final de un rollo, debido a que la película no está enrollada de forma compacta, a filtraciones de luz en el chasis o a un manejo incorrecto del filme durante las operaciones de carga y descarga.

■ **velo** Neblina o densidad sobre la película que no es producto de la exposición sino que puede haberse producido por la entrada no deseada de luz en la cámara durante la carga, el positivado o el almacenamiento.

■ **velocidad** (1) Sensibilidad relativa de la emulsión de la película a la luz, indicada en los EE.UU. por la numeración ASA (cuanto más alta es la cifra, más rápida es la película). *Véase* **índice de exposición.** (2) Capacidad máxima del diafragma de un objetivo para dejar entrar la luz en la cámara, generalmente designada como su número f máximo. *Véase* **velocidad del objetivo.** (3) Frecuencia con la que los fotogramas de la película pasan por la cámara, a 16 o más fotogramas para película muda y a 24 fotogramas para película sonora. Las cámaras disponen de la capacidad de disminuir o aumentar la velocidad para filmar a cámara lenta o a cámara rápida. *Véase* **velocidad de cámara.** (4) Frecuencia con la que los fotogramas de la película pasan por el proyector durante una proyección normal, a 16 o más fotogramas para película muda y a 24 fotogramas para la película sonora.

■ **velocidad de audio** Velocidad estándar a la que la película debe circular por la cámara y el proyector para que el sonido grabado en la banda pueda ser reproducido de forma clara y audible. La velocidad estándar de las películas mudas generalmente era de 16 fotogramas por segundo, aunque, sin

duda, algunos filmes se rodaban y se proyectaban a velocidades superiores. La adición de una banda de sonido a la película hizo que la velocidad tuviera que estandarizarse a 24 fotogramas por segundo, la suficiente para que el sonido resultara audible. *Véase* **velocidad de rodaje y de proyección.**

■ **velocidad de cámara** Velocidad de exposición por segundo de los fotogramas en la cámara. Se supone que la velocidad de las películas mudas era de 16 fotogramas por segundo, aunque las películas a menudo se rodaban y sin duda se proyectaban a velocidades superiores (hoy día, los proyectores utilizan 18 fotogramas por segundo para los filmes mudos). Posteriormente, fue necesario acelerar la cámara a 24 fotogramas por segundo, para que la banda óptica de sonido pudiera producir un sonido nítido. Es posible lograr distintos efectos al variar la velocidad de la cámara: por ejemplo, el ralentí se consigue rodando a velocidades superiores y proyectando la película a la velocidad normal, mientras que el efecto de cámara rápida se obtiene rodando a velocidades inferiores y proyectando la película a velocidad normal.

■ **velocidad de funcionamiento** Término que hace referencia a la velocidad de funcionamiento de una cámara o proyector, medida en el número de fotogramas por segundo que la película pasa por la abertura y a través de la máquina, antiguamente de 16 y hoy de 18 fotogramas para la proyección de películas mudas y de 24 para las cámaras y proyectores de sonido. Las cámaras de alta velocidad, con mecanismos intermitentes regulares, pueden funcionar a velocidades tan altas como la de 600 fotogramas por segundo. Disminuyendo la velocidad de funcionamiento de la cámara y proyectando después la película a velocidad normal, se puede conseguir cámara rápida y, aumentando la velocidad de funcionamiento de la cámara y proyectando a la velocidad normal, cámara lenta. A las cámaras que funcionan con motores de velocidad variable se les conecta un tacómetro para mostrar la cantidad de fotogramas por segundo.

■ **velocidad de la cinta** Velocidad a la cual la cinta magnética pasa por las cabezas de grabación y reproducción en una grabadora magnética para una buena reproducción de sonido, normalmente calculada en centímetros o pulgadas por segundo. En la mayoría de los casos, para el trabajo profesional se utilizan velocidades de unos 38 y 19 cm por segundo (15 y $17^1/_2$ pulgadas), respectivamente, mientras que, para el uso doméstico, son suficientes velocidades de 9,5 y 4,5 cm por segundo ($3^3/_4$ y $1^7/_8$ pulgadas), respectivamente. *Véase* **grabadora de cinta magnética.**

■ **velocidad de la película** (1) Término general para la sensibilidad de la emulsión de la película a la luz. Las películas rápidas son más sensibles a la luz y tienen números de índice de exposición más altos; las películas lentas son menos sensibles y tienen números más bajos. *Véase* **índice de exposición.** (2) *Véase* **velocidad de rodaje y de proyeccción.**

■ **velocidad de obturación** Periodo de tiempo que permanece abierto el obturador para permitir la exposición de un fotograma de película.

■ **velocidad de proyección** Velocidad a la cual la película pasa a través de un proyector, medida por el número de fotogramas que se proyectan a través del objetivo cada segundo. Se suponía que el cine mudo debía proyectarse a una velocidad de 16 fotogramas por segundo, pero normalmente la velocidad era mayor, generalmente para lograr una imagen más agradable, a veces para hacer que el público abandonara pronto la sala. Los proyeccionistas también hacían funcionar mediante manivela los proyectores a velocidades variables para lograr efectos concretos para diferentes tipos de escenas. El número de fotogramas por segundo se incrementó a 24 cuando se añadieron bandas de sonido, para lograr un sonido normal durante la reproducción. Actualmente las películas sin sonido se proyectan a 16, o, en proyectores más recientes, a 18 fotogramas por segundo. *Véase* **proyector.**

■ **velocidad de rodaje y de proyección** Velocidad a la que la película se mueve a través de la cámara o el proyector, medida en cantidad de exposiciones de fotogramas por segundo o metros por segundo o por minuto. Actualmente la película muda pasa a través del proyector a una velocidad de 16 ó 18 fotogramas por segundo; la necesidad de lograr una velocidad suficiente para la correcta reproducción de una banda de sonido hace necesario que la película sonora discurra a una velocidad de 24 fotogramas por segundo. La película muda de 35 mm a 16 fotogramas por segundo pasa a través de la cámara o proyector a un ritmo de 30,5 cm por segundo o de 18 metros por minuto, y la película sonora de 35 mm, a ritmo de unos 45 cm por segundo o de unos 27 metros por minuto. Para los formatos de pantalla ancha de 70 mm, que son todos sonoros, el ritmo de metraje es de unos 55 cm por segundo o de unos 34 metros por minuto. Sin sonido, la película de 16 mm pasa a un ritmo de unos 7 metros por minuto, y, con sonido, a un ritmo de unos 11 metros por minuto. La película estándar de 8 mm, en filmación sin sonido, tiene un ritmo de unos 3,5 metros por minuto y, en filma-

ción sin sonido, unos 5,5 metros por minuto. La película de Súper 8 a 16 fotogramas por segundo es de unos 4,5 metros por minuto, y a 24 fotogramas por segundo, de unos 6 metros por minuto. *Véase* **cámara** *y* **proyector.**

■ **velocidad del objetivo** Máxima abertura del diafragma del objetivo en relación con la distancia focal (es decir, el número f máximo), y, por consiguiente, la capacidad máxima del objetivo para permitir el paso de la luz. *Véase* **número f** *y* **número t.**

■ **velocidad en fotogramas** Número de fotogramas que pasan ante el objetivo de una cámara o la lente de un proyector por segundo. Véase **fotogramas por segundo.**

■ **velocidad muda** Velocidad a la cual la película pasa a través de la cámara para registrar imágenes que se verán sin sonido de acompañamiento procedente de una banda en la película. Durante la época del cine mudo, las cámaras manuales que funcionaban a manivela podían registrar una escena a una velocidad de entre 12 y 20 fotogramas por segundo, dependiendo la velocidad de la naturaleza de la escena –por ejemplo, una persecución podía filmarse a una velocidad más baja y proyectarse a velocidad normal para conseguir un movimiento acelerado–. Se supone que la velocidad estándar para filmar y proyectar era de 16 fotogramas por segundo, la velocidad mínima y más económica a la cual el movimiento parecía normal; a esta velocidad, con un obturador giratorio de tres hojas que empezó a utilizarse aproximadamente en 1909, se proyectaban las 48 imágenes necesarias para evitar el parpadeo. No obstante, también se pensaba que la proyección era mejor a 20 ó 21 fotogramas por segundo. La verdad es que había mucha variación a mayores velocidades tanto para cámaras como para proyectores. Actualmente los proyectores funcionan a 16, o, más recientemente, 18 fotogramas por segundo en el caso de películas mudas.

■ **velocidad sincrónica** (1) Velocidad de funcionamiento perfectamente idéntica utilizada por la cámara y el sistema de sonido para la filmación y la grabación de sonido sincrónica. (2) 24 fotogramas por segundo estándares utilizados por cámaras y proyectores para producir sonido sincrónico.

■ ***velocitator*** Vehículo de transporte móvil para una cámara que es más grande que una *dolly* y contiene una pequeña grúa que puede elevar la cámara hasta casi 2 metros. El *velocitator*, que contiene asientos para el operador de cámara y el ayudante de cámara, o bien se empuja a mano, o bien funciona con motor.

■ **ventana del proyeccionista** Abertura en la cabina de proyección a través de la cual el proyeccionista es capaz de observar tanto a la pantalla como al público.

■ **ventana estéreo** En la estereoscopia (es decir, las películas en 3-D), plano en el que las dos vistas, que representan los ojos izquierdo y derecho, convergen, el cual frecuentemente es el plano de la pantalla o está justo detrás de él. Los objetos que se encuentren delante del plano de convergencia parecerán estar delante de la pantalla y los objetos que se encuentren detrás parecerán estar detrás de la pantalla. *Véase* **estereoscopia.**

■ **ventanas de explotación** (1) Cada uno de los periodos de tiempo en el que una película puede explotarse en un mercado determinado. El primero de estos periodos es el del estreno en las salas de cine nacionales, para el cual la duración no es fija, sino que depende de la taquilla. A veces las películas se estrenan directamente en vídeo durante un periodo de tiempo, que tampoco tiene una duración fija. Las duraciones fijas sí se aplican, por ejemplo, al periodo de tiempo en el que una película está disponible para un canal nacional de televisión para su exhibición televisiva o para un canal de televisión por cable determinado (en el caso de EE.UU.). (2) A veces el término se aplica para designar, para una película, el periodo de tiempo entre el final de un tipo de explotación y el comienzo de otro, por ejemplo, entre el estreno en salas nacionales y el estreno en la televisión de pago.

■ **ventanilla** (1) Parte de una cámara o proyector que sostiene la contraventanilla (o placa de presión) que sujeta la película en su discurrir detrás del objetivo. La película pasa a través de la ventanilla, deteniéndose mientras cada fotograma es expuesto o proyectado momentáneamente. (2) Abertura completa de una cámara o proyector.

■ **ventanilla apretada** Ventanilla, normalmente en una cámara de efectos especiales, que sujeta el fotograma de forma precisa en su posición durante la exposición mediante una gran presión. *Véase* **ventanilla holgada.**

■ **ventanilla holgada** Ventanilla de un proyector aflojada intencionadamente para evitar daños a la película. *Véase* **ventanilla apretada.**

■ **ventanilla húmeda, copiado húmedo** Método de copia en el que la película original pasa por una solución, inmediatamente antes de la exposición, de forma que las rayas y las abrasiones se llenan por ambos lados para impedir que la refracción de la luz las imprima en la película virgen. En el «copiado líquido», un fluido que hay en una celda de vidrio a través de la cual se mueve la película, es el que rellena las rayas en el momento de la exposición.

■ **ventanilla líquida, copiado líquido** Ventanilla de una máquina de copiado en la que, en el momento de la exposición, la película se mueve a través del líquido que hay en una celda de vidrio, el cual rellena cualquier ralladura, impidiendo con ello que la refracción de la luz forme una imagen de las ralladuras en la nueva película. En una copiadora de ventanilla húmeda las ralladuras se llenan con un líquido inmediatamente antes de la exposición. *Véase* **positivadora.**

■ **ventas territoriales** Método de distribución de una película en el mercado extranjero, en virtud del cual un productor recibe los beneficios que el filme haya obtenido en cada nación sin que éstos se vean compensados con las pérdidas sufridas por el largometraje en otros estados nacionales. Si los beneficios obtenidos en un país se compensan con las pérdidas sufridas en otro, el método de distribución recibe el nombre de «cruce colateralizado» o «compensación cruzada». *Véase* **cruce colateralizado.**

■ **versión de vuelo** Versión de una película que se reproduce en un avión y que está editada para que pueda ser vista por toda la familia, que tiene un tamaño reducido y resulta difícil de ver y escuchar.

■ **versión doblada** Versión distribuida de una película extranjera en la cual se ha sustituido el diálogo original por diálogo hablado en la lengua materna del país donde se exhibe la película. Se intenta que haya una sincronización entre el nuevo diálogo y el movimiento de los labios de los personajes en pantalla, aunque frecuentemente con escaso éxito.

■ **versión doméstica** Versión de una película realizada para su distribución en su país de origen, distinta de la versión para el mercado internacional. Esta última puede sufrir modificaciones con el fin de facilitar su distribución en el extranjero, y estar doblada o subtitulada en el lenguaje del país al que se exporta.

■ **versión novelada** Novela que se ha escrito a partir del guion de una película para generar ingresos adicionales. Un producto auxiliar de este tipo tiene poco valor literario, excepto en ocasiones, como cuando Arthur C. Clarke aclaró, hasta cierto punto, su guion para *2001, una odisea del espacio* (*2001: A Space Oddyssey*, 1968).

■ **versión para el extranjero** Versión de una película preparada para su exportación a otros países, ya sea doblando sus diálogos en una nueva banda de sonido e insertando nuevos rótulos en el idioma de un país en el que los beneficios harán mucho más que compensar el gasto, o bien poniendo «subtítulos» (una traducción del diálogo y la narración) en la parte inferior de los fotogramas. En un país donde haya una cantidad de público suficiente que desee escuchar los diálogos originales de una película, pueden exhibirse versiones subtituladas además de las dobladas. En ocasiones se han realizado películas simultáneamente en dos idiomas (con intérpretes distintos) para su estreno tanto en el mercado doméstico como en otros países, pero el coste de esta práctica la ha hecho infrecuente en la actualidad.

■ **vestuario** (1) Ropa, trajes y complementos que visten los intérpretes en una película. (2) Departamento de un estudio responsable de realizar, adquirir, conservar y almacenar la ropa, los trajes y los complementos para las producciones cinematográficas de un estudio. Estas prendas pueden ser propiedad del estudio, pueden ser diseñadas y realizadas especialmente para una película, compradas del propio vestuario del intérprete o alquiladas a fuentes externas.

■ **vía** Raíles o tablas de madera que se utilizan a veces para mover una *dolly* de una forma estable y suave.

■ **vías de cámara** Rieles o láminas de contrachapado o de metal que se colocan debajo de la *dolly* para asegurar la suavidad y la estabilidad de movimientos de la cámara.

■ **vías para *dolly*** Generalmente, raíles (aunque también se pueden utilizar tablas) que permiten el movimiento suave y estable de la *dolly* durante la filmación de un plano.

■ **vídeo** Término que viene del latín *videre*, que significa «ver» y describe (1) los elementos tanto de imagen como de sonido transmitidos por un sistema de televisión; (2) el elemento de la imagen, a diferencia del de sonido, en un sistema de televisión; (3) el elemento de la imagen de cualquier medio de comunicación, incluyendo el cine, a diferencia del de sonido; (4) cualquier espec-

táculo, producción o manifestación grabada en cinta de vídeo (por ejemplo, un espectáculo de rock en vídeo) y (5) la propia cinta de vídeo o videocasete utilizada para grabar imagen y sonido.

En los últimos años, el vídeo, tal como se define en (1) y (2), ha llegado a desempeñar una función cada vez más importante en la realización de películas y hasta ha llegado a rivalizar con el cine en mercados como el del cine doméstico, el educativo y el experimental debido a la calidad mejorada, a la mayor disponibilidad y al precio reducido de la cinta de vídeo y de sus aparatos. Aunque la calidad de imagen de la cinta de vídeo ha mejorado notablemente, sus imágenes no pueden verse con un nivel ni remotamente comparable al de la luminosidad, el contraste, la definición, el color y la inmediatez de las imágenes proyectadas por la película cinematográfica, ni son de una calidad suficiente como para ser transferidas a película para su proyección (aunque Frank Zappa, de hecho, utilizó este procedimiento para *200 Motels* [*200 moteles*, 1971]). Se consiguió un resultado mejor cuando se utilizó inicialmente televisión de alta definición (HDTV), que ofrece una imagen más nítida y más rica que la de los sistemas de televisión normales, y después se transfirió la imagen a película para *Julia y Julia* (*Julia and Julia*, 1987), dirigida por Peter del Monte. Pero, aunque la calidad de imagen de los sistemas de vídeo ha mejorado notablemente, estas imágenes todavía no pueden proyectarse con la calidad de las imágenes filmadas en película cinematográfica, ni son las imágenes de vídeo de suficiente calidad como para ser transferidas a película y proyectadas con un efecto comparable. No obstante, actualmente el vídeo está incorporado en la producción de películas comerciales en diversas importantes formas.

Se pueden utilizar grabaciones de vídeo en la preproducción para realizar el *casting*, seleccionar localizaciones y visionar *storyboards*. Una «asistencia de vídeo» conectada a la cámara cinematográfica envía imágenes a uno o más monitores para que el director y otros miembros del personal puedan ver la escena durante su filmación junto con el operador de cámara; en algunos casos, especialmente durante planos difíciles, la propia cámara puede manejarse a distancia mediante control remoto en respuesta a estas imágenes de vídeo (la grúa Louma, por ejemplo, envía imágenes de vídeo directamente desde el visor para esta operación). La asistencia de vídeo también permite al director, al director de fotografía y a otros miembros importantes del personal ver la escena inmediatamente después de rodarla, permitiéndoles de este modo dilucidar si se necesita otra toma y tomar decisiones respecto a futuros planos.

El vídeo también está realizando importantes incursiones en los procedimientos de montaje para película cinematográfica, especialmente con el desarrollo de sofisticados sistemas de edición de vídeo que, utilizando tecnología tanto de vídeo como informática, son mucho más flexibles y fáciles de utilizar que los más incómodos aparatos de montaje de película. Las imágenes en película pueden transferirse a cinta de vídeo y se puede editar a partir de imágenes electrónicas visualizadas en monitores realizando decisiones mediante la sencilla operación de pulsar botones, sin la necesidad de hacer y manejar copiones montados. El montaje se simplifica codificando las imágenes de vídeo mediante un ordenador, permitiendo de esta forma al montador hacer aparecer en el monitor varios fotogramas y probar, rápidamente, una secuencia montada antes de grabarla. El procedimiento también permite al montador grabar varias versiones de la misma secuencia y compararlas antes de tomar una decisión final. Consignar de este modo los fotogramas no sólo facilita el hacer aparecer cualquier imagen instantáneamente, sino que también proporciona un método eficaz para cortar el negativo original. Pero, tan rápidamente como el vídeo ha ofrecido un medio rápido y eficaz de montar películas, ya está siendo sustituido por tecnologías más modernas. Actualmente se están utilizando sistemas de edición no lineal por ordenador que codifican digitalmente tanto la imagen como el sonido ya que permiten el acceso aleatorio a escenas, así como una mayor rapidez y flexibilidad a la hora de probar varias posibilidades y realizar el montaje definitivo.

Las técnicas electrónicas para alterar imágenes, llamadas «videográficas», también permiten una forma rápida y sencilla de conseguir diversos efectos tales como transiciones entre escenas e imágenes compuestas, que normalmente se realizan en película mediante métodos lentos y caros y normalmente requieren positivado óptico. Aunque estas imágenes de vídeo no son generalmente adecuadas para su incorporación a una película, sí proporcionan un modo de probar diversas posibilidades para la película y, a veces, pueden utilizarse cuando no se necesita una imagen extremadamente definida (por ejemplo, para imágenes compuestas en secuencias submarinas).

Actualmente se utilizan analizadores de color de vídeo, como el Hazeltine, para etalonar tanto copiones como copias cero. En ambos casos se pasa el negativo por la máquina y aparece una imagen positiva en la pantalla del sistema de vídeo. Entonces, la imagen se altera en su densidad y su color. Se pueden enviar imágenes de referencia a partir de una copia a una pantalla adyacente des-

de un proyector de imágenes fijas. Muchos analizadores de este tipo son capaces de producir la banda de etalonaje que controlará la positivadora para la realización de las alteraciones en la copia.

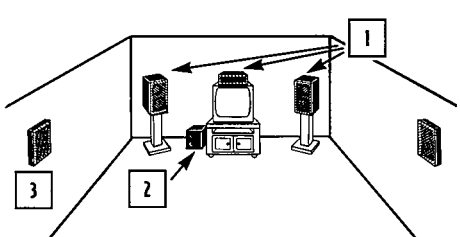
El vídeo ha desempeñado una función más evidente al llevar a los espectadores domésticos películas, bien mediante emisión televisiva o bien mediante un videocasete reproducido en un magnetoscopio. Se ha calculado que en 1985 más de 76 millones de hogares tenían grabadores de videocasetes –casi el 80 por 100 de las casas de Norteamérica con televisores–, y que los ingresos brutos por los alquileres y las compras de cintas eran casi los mismos que los de la distribución en salas de cine. Sin duda, las películas en vídeo han alejado a muchas personas de las salas de cine, aunque también parecen mantener vivo un interés general en el cine que las devuelve a las salas para los nuevos estrenos. En la actualidad, es el DVD el que está asumiendo este papel. *Véase* **edición no lineal** *y* **etalonaje.**

(6) *Véase* **grabador de vídeo.**

■ **vídeo doméstico** Grabaciones en videocasete o disco láser que normalmente se ven en el hogar. El vídeo doméstico ha tenido un enorme impacto en la industria cinematográfica durante los últimos quince años, en términos de ingresos pero también en cuanto a los hábitos como espectadores de una parte importante del público norteamericano. Aunque mucha gente sigue asistiendo a proyecciones en salas de cine y, de hecho, el número de pantallas ha aumentado en los EE.UU., este visionado ya no es un asunto familiar, y una gran parte de este público prefiere ver las películas en casa. También es importante el impacto que el visionado en vídeo ha tenido en el estilo y la filmación de las propias películas: muchos directores y directores de fotografía ahora se anticipan a la relación de aspecto más pequeña de la pantalla del televisor situando gran parte de la acción en el centro del encuadre. La disponibilidad inmediata de las películas en el hogar ha tenido también un efecto devastador en las salas de reestreno y de repertorio, en la exhibición de películas extranjeras y en los autocines.

Se calcula que el número de personas que ven películas en el soporte de vídeo doméstico triplica al de aquellas que acuden a las salas, y que entre un 40 y un 50 por 100 de los ingresos de la industria por una película proceden de los mercados nacionales e internacionales en los que se comercializan estos vídeos: en 1993 los estudios obtuvieron 5,3 billones de dólares por los alquileres y las ventas de vídeos. También se calcula que en 1995 aproximadamente 75.800.000 hogares tenían aparatos de vídeo y que ese año se vendieron 490 millones de vídeos a comerciantes. Aunque son los alquileres los que producen una gran parte de los ingresos por estos vídeos, las cifras de ventas de cierto tipo de películas no son nada desdeñables: Disney vendió unos 14 millones de vídeos de *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, 1993). Actualmente los distribuidores de estos vídeos son en su mayoría compañías asociadas a las grandes productoras de cine y, a menudo, ambas pertenecen al mismo conglomerado. El comercio minorista de estos vídeos cada vez está más controlado por las grandes compañías, siendo la más destacable Blockbuster Video, que forma parte, a su vez, de Viacom, y que en 1992 poseía 2.100 de los 30.000 comercios de este tipo de los EE.UU. No obstante, actualmente los vídeos se pueden comprar en este tipo de tiendas de alquiler, en tiendas especiales dedicadas a su venta, en grandes almacenes y grandes tiendas de rebajas, así como en supermercados. También se alquilan películas en supermercados y en tiendas de aparatos domésticos y de rebajas. Aunque aproximadamente la mitad de los vídeos de una tienda de alquiler típica no se exhiben en las salas ni en televisión, tres cuartos de las ventas y los alquileres todavía corresponden a películas comercializadas originalmente a través de las salas de cine. El vídeo doméstico no ha creado para el espectador, por consiguiente, una experiencia alternativa, sino una proliferación de lo que ya se le ha ofrecido en las salas de cine, sólo que en un entorno estético menos satisfactorio. Es destacable, no obstante, el desarrollo de los sistemas de cine en casa con televisores de gran pantalla y sonido Dolby estereofónico envolvente que están pensados para crear en el hogar algo similar a la experiencia de ver una película en una sala de cine.

En el contexto estadounidense, los vídeos domésticos normalmente siguen a la distribución en salas de una película tras un periodo de unos seis meses, mientras que la emisión en televisión por cable se produce aproximadamente un año después de ella y, en televisión convencional, aproximadamente dos años más tarde. Debido a que el vídeo, al mantener a la gente en sus casas, les ha animado



sonido estéreo envolvente de sistema de cine en casa
1. altavoces
2. *subwoofer*
3. altavoces de sonido envolvente

a suscribirse a la televisión por cable y a ver los canales de televisión convencionales, irónicamente ha empujado a estos dos ámbitos a producir sus propias películas originales que, en ocasiones, son superiores a lo que está disponible, bien en las salas, o bien a través de vídeo doméstico. *Véase* **sistema de cine en casa** *y* **telefilme.**

■ ***video toaster*** Unidad de procesamiento de vídeo y digital de sobremesa relativamente barata que puede crear todo tipo de efectos visuales, bien directamente para vídeo o bien para probar por adelantado planos compuestos y otros planos de efectos especiales para una película.

■ **videocasete** Cartucho que contiene una cinta de vídeo para grabar o reproducir tanto imagen como sonido. La cinta discurre entre las bobinas de alimentación y de recogida del cartucho, de forma que el casete es una unidad autónoma que se puede insertar en el grabador sin que la cinta se tenga que enhebrar.

■ **videodisco, disco láser** Disco en el que se graban imágenes de vídeo y sonido y a partir del cual se pueden reproducir en una pantalla de televisión o en un monitor de vídeo. La forma más antigua de videodisco, que utilizaba una aguja para grabar y reproducir la imagen y el sonido, demostró no ser popular y se hizo desaparecer, pero el sistema de grabación y reproducción láser u «óptico» se utiliza actualmente por su mayor calidad de reproducción y sus más numerosas funciones programables. Aunque el último sistema láser no demostró ser tan popular como el grabador de videocasetes normal, tanto la industria de la electrónica como del entretenimiento se han decantado ya por el nuevo sistema DVD (videodisco digital o disco versátil digital). *Véase* **DVD** *y* **montaje con disco láser.**

■ **videográficos** *Véase* **vídeo.**

■ **videógrafo** Persona que utiliza una cámara de vídeo para grabar alguna acción, ya sea real o dramatizada. El término «operador de cámara» se utiliza con más frecuencia para la persona que utiliza una cámara de vídeo en una situación de estudio.

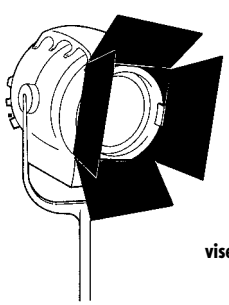
■ **videomática** Estimación de cómo puede que aparezca una escena grabándola primero en vídeo. A veces se puede incorporar la escena en el copión montado para dar continuidad al montaje. Este procedimiento resulta extremadamente útil para planificar o probar un plano difícil o previsualizar uno que puede requerir efectos físicos o especiales para un compuesto final.

■ **villano** *Véase* **antagonista** *y* **tipo duro.**

■ **viñeta** (1) Imagen perfectamente enfocada en el centro con los bordes borrosos o difuminados. Este tipo de imagen, que sirve para resaltar al personaje encuadrado y que recuerda a los viejos retratos fotográficos, fue utilizado por primera vez en las películas de D. W. Griffith. Aunque Orson Welles hizo untar vaselina alrededor de la circunferencia del objetivo de la cámara para conseguir el efecto de las viejas fotografías en *El cuarto mandamiento* (*The Magnificent Ambersons*, 1942), la imagen de viñeta se consigue asimismo empleando una máscara en la cámara o en la positivadora óptica. (2) Dibujos que componen un *storyboard* y que representan los planos individuales que deben filmarse en el rodaje de una película.

■ **virado** (1) Método de teñir una imagen de un color general por medios químicos durante el procesado. (2) Método de colorear las partes opacas de una imagen con un color general tiñendo las partículas de plata de la emulsión, un procedimiento distinto al tintado, que tiñe el soporte y, por consiguiente, las partes claras. El tintado y el virado se utilizaban frecuentemente juntos para dar un color general a toda la imagen. *Véase* **tintado.**

■ **visera** Accesorio compuesto por tres o cuatro palas metálicas abatibles, que se conecta a la parte frontal de un foco de estudio y que puede hacerse girar. Las chapas de la visera se ajustan individualmente para dirigir la luz, controlar los escapes de luz no deseados, crear sombras y evitar que la iluminación produzca brillos en la lente de la cámara. También se denominan «palas».



visera

■ **visera de objetivo, parasol** Instrumento protector bien montado en, o bien extendido delante del, objetivo para impedir que cualquier luz oblicua, como la luz del sol, penetre en el objetivo o que se refleje en sus elementos y provoque dispersión o una iluminación no deseada. Las viseras circula-

res pueden acoplarse a la parte frontal del objetivo, pero es más normal utilizar las de tipo extendido y rectangular que se pueden ajustar hacia dentro o hacia fuera, a modo de acordeón, para adaptarlas a cada objetivo específico. Las viseras de objetivo normalmente se acoplan a un portafiltros que sujeta filtros y máscaras delante del objetivo de la cámara.

■ **visibilidad** Visión que del escenario teatral o de la pantalla cinematográfica se tiene desde cualquier asiento del público.

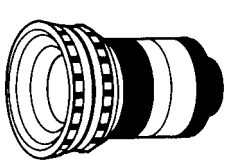
■ **visionadora** Pequeña máquina a través de la cual se puede pasar rápidamente película en ambas direcciones mediante motor o manualmente mediante bobinadoras y que permite encontrar planos o escenas individuales y examinarlos en una pequeña pantalla. Una pequeña lámpara ilumina los fotogramas mientras un prisma giratorio crea la intermitencia para ver las imágenes en movimiento. Una visionadora normalmente se encuentra en una consola de montaje. *Véase* **montaje.**

■ **visor** Instrumento óptico que se une a o forma parte de la cámara y se utiliza para ver el campo de acción registrado a través del objetivo de la cámara. El tipo más común empleado actualmente es el visor réflex, que permite que el operador de cámara vea la escena sin paralaje durante la filmación. La escena se ve a través del objetivo de la cámara bien mediante un obturador de espejo, que está situado a un ángulo de 45 grados detrás del objetivo y envía la luz a la pantalla de cristal esmerilado mientras bloquea su paso hacia la película, o bien mediante un prisma giratorio u oscilante de cristal semitransparente o una membrana llamada película que se coloca delante del obturador y que dirige una pequeña parte de la luz al visor y el resto a la película. El primer tipo de visor se utiliza mayoritariamente en cámaras de 35 mm en las que hay suficiente espacio para el ángulo de 45 grados del obturador; el segundo tipo, que ofrece una imagen menos visible debido a que el espejo semirreflector dirige sólo una pequeña parte de la luz a la pantalla de visión, se utiliza en cámaras para películas de anchos menores.

El visor lateral, todavía utilizado en varias cámaras antiguas, está acoplado a un lado de la cámara y no permite ver la escena a través del objetivo de la cámara mientras se filma. Unas máscaras ajustables, que forman parte del visor o se insertan en él, se desplazan hasta unas marcas de distancia focal de forma que el campo de acción de la pantalla del visor esté próximo al del objetivo de la cámara. Aunque los objetivos del visor y de la cámara se mantienen lo más próximos que resulta posible, el paralaje sigue siendo un factor a tener en cuenta y a veces se corrige en la óptica del visor o haciendo girar el propio instrumento. En algunos visores un sistema de levas ajusta la imagen a medida que cambia el enfoque de la cámara. Unas cuantas cámaras antiguas, entre las que se encuentran de forma destacada las Mitchell NC y BNC, utilizan un sistema tipo *rackover* de alineación del paralaje en el que el objetivo de filmación permanece fijo mientras la parte trasera de la cámara, que contiene la película, se desplaza a un lado y el visor se sitúa en posición directamente detrás del objetivo. Al no poder emplearse este sistema mientras la cámara está filmando, generalmente tienen acoplado otro visor monitor. A veces se utilizan visores acoplados a un lado de la cámara, además de los del tipo réflex, para permitir al director o al director de fotografía ver la escena cuando la posición o el movimiento de la cámara hacen difícil mirar a través del ocular del sistema réflex. Muchas cámaras Arriflex utilizan un visor réflex orientable que le permite al operador de cámara colocarse a cualquier lado de la cámara o ver la escena desde cualquier ángulo. Un visor electrónico llamado asistencia de vídeo se usa con frecuencia en el cine profesional en la actualidad: este tipo de sistemas utilizan una derivación de vídeo dentro del visor réflex para desviar los rayos de luz a una pequeña cámara de televisión acoplada, que los convierte entonces en una imagen en un monitor, también acoplado a la cámara de cine. Estas unidades permiten ver fácilmente la escena y también grabarla en cinta de vídeo para examinarla posteriormente. La escena puede enviarse, asimismo, a uno o más monitores situados a cierta distancia de la filmación propiamente dicha. No sólo pueden ver la escena varios miembros del personal mientras se está filmando, sino que también puede manejarse la cámara por control remoto para planos difíciles o de movimiento rápido.

■ **visor de acción** Instrumento que ayuda a seleccionar un objetivo para la filmación de un plano, y que, a menudo, cuelga de una cadena del cuello del director. El visor de acción permite al director de la película o al director de fotografía ver la imagen en diferentes tamaños relativos, y una escala en el tubo le permite elegir el objetivo que se

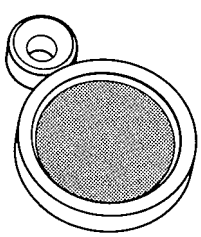
visor de acción



ajusta al tamaño deseado. Algunos visores permiten acoplar individualmente los diversos objetivos producidos por su fabricante. Un gran número de estos instrumentos permiten además enfocar, cerrar el diafragma para comprobar la profundidad de campo y realizar movimientos de *zoom* comparables a los de un objetivo *zoom*.

■ **visor de acción con *zoom*** Visor de acción empleado por el director de fotografía o por el director de la película, dotado de un objetivo de longitud focal variable que permite efectuar un movimiento de *zoom*. Este instrumento, con una relación de *zoom* de 10:1, permite ajustarse al formato utilizado (16 y 35 mm o anamórfico), y dispone, asimismo, de una serie de relaciones de aspecto graduables. *Véase* **visor de acción.**

■ **visor de contraste, lupa de operador** Filtro o cristal a través del cual un director de fotografía puede contemplar una escena antes de rodar, bien con película de blanco y negro o bien de color, para evaluar cómo aparecerá la escena, especialmente en referencia al espectro de contraste de la iluminación.



visor de contraste

■ **visor de cristal esmerilado** Visor acoplado a la cámara o que forma parte de ella, el cual emplea una pantalla con un lado esmerilado y rugoso para mostrar la imagen. La pantalla de cristal esmerilado es, o bien del mismo tamaño que la lente, o bien mayor, con el área del encuadre impresa en él. Un sistema óptico aumenta la imagen para que el operador la pueda ver con claridad.

■ **visor de fibra óptica** Visor de cámara con una pantalla hecha de haces de varillas de fino cristal que es capaz de reflejar la imagen con una gran luminosidad. Un sistema de visor utiliza la fibra óptica para transmitir una imagen de gran resolución reflejada en el obturador de una cámara a una cámara de vídeo para que la escena pueda verse en una pantalla de vídeo aparte. Este tipo de sistema se utiliza especialmente para la filmación con una cámara montada sobre el cuerpo, con cámaras manejadas por control remoto, o montadas sobre vehículos en movimiento como un avión. *Véase* **asistencia de vídeo** *y* **visor.**

■ **visor de foco fijo** Visor de cámara que mantiene enfocado el objeto de la imagen, esté a la distancia que esté. *Véase* **visor.**

■ **visor deportivo** Visor auxiliar acoplado a una cámara para localizar pequeños objetos como pelotas de golf o animales cuando se filman acontecimientos deportivos o acción desde cierta distancia. Se mira a través del visor con un ojo, como por un telescopio, y puede aumentar objetos aproximadamente seis veces. El visor normal se utiliza con el otro ojo para encuadrar al sujeto. También se denomina visor monocular.

■ **visor electrónico, visor-monitor electrónico** Sistema de visor que envía las imágenes que se están filmando a una pequeña pantalla de televisión, permitiendo que más de una persona vea la escena –los visores ópticos convencionales que forman parte de la cámara sólo permiten al operador de cámara o a una sola persona ver la escena–. Este dispositivo resulta extremadamente útil al director y al director de fotografía, ya que ambos pueden ver la escena mientras se está filmando y enviar instrucciones al operador de cámara o al equipo de cámara. Es posible disponer de una pantalla para cada cámara, si se está utilizando más de una, y más de una pantalla para una sola cámara. *Véase* **asistencia de vídeo.**

■ **visor indirecto de tipo *rackover*** Sistema de visor que funciona cuando el cuerpo principal de la cámara se desplaza a un lado y el visor ocupa su lugar detrás del objetivo, que permanece en su sitio. La imagen aparece entonces a través del sistema óptico del visor con su geometría correcta en un cristal esmerilado y puede verse a través del ocular exactamente tal como quedará filmada en la película sin ningún desplazamiento de paralaje. El defecto de este sistema es que no se puede utilizar el visor durante la filmación, ya que el cuerpo de la cámara debe volver a colocarse en su sitio. Por este motivo se acopla a la cámara un visor monitor aparte. El visor indirecto de tipo *rackover* fue una parte tradicional de las cámaras Mitchell NC y BNC de 35 mm, varias de las cuales todavía siguen utilizándose.

■ **visor lateral, visor no réflex** Tipo más antiguo de visor, acoplado a un lado de la cámara, que permite al operador o a otra persona contemplar la acción durante la filmación. Este tipo de visor está situado en el centro del lateral de la cámara, paralelo al objetivo, y puede ajustarse para compensar el paralaje entre su propia visión de la escena y la escena tal como se está filmando, pero no es posible efectuar tal corrección cuando la cámara está próxima al su-

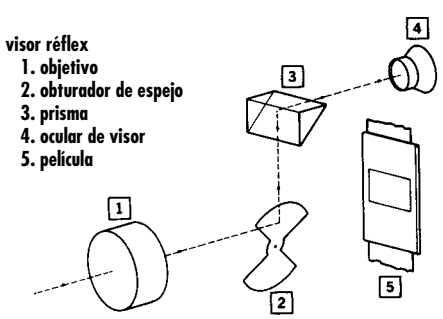
jeto. En ocasiones era más práctico utilizar visores laterales durante planos móviles rápidos o planos difíciles que visores que funcionan a través del objetivo. *Véase* **asistencia de vídeo** *y* **visor.**

■ **visor monitor** Tipo de visor con su propio sistema óptico que permite que la imagen se vea fácilmente sin un ocular y, por ello, permite un cómodo seguimiento de la imagen cuando la cámara se está moviendo. Un visor de este tipo puede montarse en la cámara con la imagen visible en una pequeña pantalla de vídeo o puede conectarse eléctricamente a la cámara desde una distancia con la imagen visible en una pantalla de vídeo más grande. En ambos casos, la imagen se ajusta para que no haya errores de paralaje. En algunos sistemas sofisticados para cámaras múltiples, se puede hacer un seguimiento de la visión de cada una de las cámaras en una consola. *Véase* **asistencia de vídeo** *y* **visor.**

■ **visor óptico** Cualquier visor que utiliza un sistema óptico distinto al de la cámara. Un sistema de este tipo tiene su propio objetivo y su propio ocular y produce una imagen ampliada y vertical del sujeto que se está filmando. *Véase* **visor.**

■ **visor orientable** Visor flexible que permite al operador de cámara ver la escena que se está filmando, independientemente de su posición o la de la cámara. Este visor es especialmente útil para filmar en espacios limitados o de difícil acceso. *Véase* **visor.**

■ **visor réflex** Sistema de visor en una cámara que permite al operador ver la escena que se está filmando, al entrar la luz a través del objetivo de la cámara y reflejarse hacia el sistema, bien mediante un obturador de espejo, situado en un ángulo de 45 grados, mientras el obturador bloquea el paso de la luz hacia la película, o bien mediante un prisma de cristal semitransparente giratorio u oscilante o una membrana de cristal llamada membrana *pellicle* delante del obturador. En ambos tipos, la luz se refleja sobre una pantalla de cristal esmerilado desde la cual se ve a través de un ocular de aumento. Actualmente



se encuentran visores réflex en la mayoría de las cámaras, que permiten que se vea la escena sin paralaje y durante la filmación. Para impedir que el obturador giratorio reflectante cause parpadeo cuando pasa alternativamente la luz hacia el visor y hacia la película, la superficie espejada está dividida por un área negra, permitiendo de ese modo que la imagen aparezca a los 48 ciclos por segundo necesarios. El espejo semirreflectante entre el objetivo y el obturador evita el parpadeo, pero reduce la claridad de la imagen que se contempla, ya que sólo dirige una pequeña parte de la luz al visor y permite que el resto pase a la película. El obturador de espejo se usa mayoritariamente en las cámaras de 35 mm, en las que hay suficiente espacio para su ángulo de 45 grados, y la pieza semirreflectante individual se usa, sobre todo, en cámaras de anchos de película inferiores. *Véase* **visor.**

■ **visor réflex integral** Visor réflex que la cámara lleva incorporado. *Véase* **visor réflex.**

■ **VistaVision** Procedimiento de pantalla ancha creado por Paramount en los años cincuenta en respuesta al CinemaScope de Twentieth-Century Fox, pero sin objetivos anamórficos para la cámara y el proyector. El VistaVision empleaba película de 35 mm que corría a través de la cámara en modo horizontal, en vez de verticalmente, creando así un fotograma de ocho perforaciones de largo con un área que doblaba el tamaño normal y una relación de aspecto de aproximadamente 1:1,85. Paramount quería que la copia circulara a través de un proyector especial de la misma forma, pero fue incapaz de convencer a la mayoría de exhibidores para comprar la nueva y costosa máquina. En su lugar, la práctica generalizada fue reducir y copiar las imágenes en película normal de 35 mm, lo que tuvo como resultado una imagen mucho más definida que la obtenida con una cámara normal o con objetivos anamórficos, dado el tamaño del fotograma en el negativo original. Las películas que utilizaban este sistema se filmaban generalmente con la acción en el centro del fotograma, para que la imagen pudiera proyectarse en pantallas de distintos tamaños. La primera película en la que Paramount utilizó su sistema VistaVision fue *Navidades Blancas* (*White Christmas*, 1954), de Michael Curtiz, que se empleó en varios filmes de Hitchcock, entre ellos *De entre los muertos* (*Vertigo*, 1958). Desde 1961 el procedimiento cayó en desuso debido a su alto coste y al desarrollo de sistemas de pantalla ancha más sencillos, pero la cámara original todavía se emplea en ocasiones para la cinematografía de efectos especiales, debido a que la alta resolución de las imágenes obtenidas cuadra bien con las imágenes de pri-

mera generación en las imágenes compuestas o con la acción real de los planos de proyección frontal. *Véase* **CinemaScope** *y* **pantalla ancha.**

■ **Vitagraph** Estudio cinematográfico pionero creado en 1899 por J. Stuart Blackton y Albert E. Smith en Nueva York. Ambos habían comprado un proyector vitascopio junto con algunos filmes de Edison en 1896, y Smith creó poco después el proyector Vitagraph. Con el fin de satisfacer la demanda de películas que exhibían en una sala de vodevil, Smith inventó una cámara, y, junto con Blackton, empezó a producir películas en el tejado de un edificio situado en Nassau Street, en cuyo último piso se encontraba su oficina. La primera película rodada en este lugar fue *Burglar on the Roof* (*El ladrón en el tejado*, 1897). Además de las obras de ficción, la organización se dedicó también a la realización de «películas de actualidades», que supuestamente reflejaban acontecimientos reales pero que, a menudo, eran simulaciones. Vitagraph prosperó gracias a la demanda de este tipo de filmes y porque sus películas eran compatibles con los proyectores de Edison, de los que sus propias máquinas constituían una derivación. Vitagraph acabó por abrir estudios en Brooklyn, en la zona de Flatbush, y en 1908 producía ocho cortometrajes a la semana. En 1911, la compañía inauguró otro estudio en California. Vitagraph fue el único miembro de la Motion Pictures Patent Company (MPPC), formada en 1909 para proteger las patentes de Edison y monopolizar la industria, que supo afrontar el desafío de las productoras independientes con sus largometrajes, y el único que sobrevivió a la desaparición de la organización. En 1915, Vitagraph y otros tres miembros de la MPPC –Lubin, Selig y Essanay– se unieron para fortalecer su posición, formando la compañía VLSE, que Vitagraph acabó.

En 1925, después de una larga y próspera carrera, Vitagraph fue a su vez adquirida por Warner Brothers. Entre las figuras más destacables que aparecieron en las películas de Vitagraph se encuentran Florence Turner (la «chica Vitagraph»), su coprotagonista Maurice Costello, John Bunny (la primera estrella cómica del cine), Rodolfo Valentino y Norma Talmadge, que alcanzó el estrellato a la edad de catorce años con la versión de la novela *Historia de dos ciudades* (*A Tale of Two Cities*, 1911) protagonizada asimismo por Costello. *Véase* **Motion Picture Patents Company.**

■ **Vitaphone** Sistema de sonido en disco para películas inventado por Western Electric, el servicio de investigación de Bell Telephone. En 1926, Western Electric creó, junto con Warner Brothers, la Vitaphone Company, titubeante compañía cinematográfica que buscaba fortuna explotando el sistema en el medio cinematográfico. El 6 de agosto de 1926, en el Warner's Theater de Nueva York, se estrenó *Don Juan* (1926), protagonizada por John Barrymore, acompañada por una partitura sinfónica sincronizada que se había grabado con el sistema Vitaphone. Antes de la proyección de la película, Will Hays, jefe de la Motion Pictures Producers and Distributors of America (MPPDA), apareció en pantalla para anunciar la nueva era del sonido, y se presentaron una serie de cortometrajes con sonido sincronizado. Warner Brothers creó dos programas similares con sonido a medida que los cines comenzaron a equiparse para la proyección de películas sonoras. Pero fue la presentación, el 6 de octubre de 1927, de *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, 1927), protagonizada por Al Jolson, la que provocó un terremoto en la industria e inició el inevitable proceso de cambio al cine sonoro. Como en *El cantor de jazz* sólo los números musicales y cuatro breves escenas dialogadas contaban con sonido sincronizado; *The Lights of New York* (*Luces de Nueva York*, 1928), que Warner estrenó en julio del siguiente año, ha sido llamada «la primera película cien por cien sonora». El Vitaphone empleaba discos de 17 pulgadas (43 cm) en un plato giradiscos a 33 revoluciones por minuto en sincronización con la imagen, un método que se mostró demasiado complicado e inseguro en comparación con el sistema de sonido óptico registrado en la propia película que se desarrolló simultáneamente y que pronto lo reemplazó. *Véase* **sonido** *y* **sonido óptico.**

■ **Vitarama** Procedimiento de pantalla ancha que empleaba 11 proyectores interconectados, inventado por Fred Waller y presentado con gran éxito en la Feria Mundial de 1939 celebrada en Nueva York. El Vitarama fue el paso previo a la invención por parte de Waller del Cinerama. *Véase* **Cinerama.**

■ **vitascopio** Proyector inventado por Thomas Armat y C. Francis Jenkins que fue adquirido por Edison para afrontar el reto de los nuevos sistemas de proyección desarrollados en el extranjero, especialmente el cinematógrafo de los hermanos Lumière, así como el desafío representado por el mutoscopio para su propia máquina de visión individualizada, el kinetoscopio. Como Edison tenía la capacidad de fabricar y distribuir el aparato, Armat, que poseía por su parte los derechos del proyector, cedió a Edison la autoría de la invención a cambio de un acuerdo amistoso. El vitascopio, al que Armat había agregado el bucle de Latham para evitar la rotura de la película cuando

ésta era sometida al movimiento intermitente del proyector, fue la máquina empleada en la primera sesión de cine en los EE.UU., celebrada el 23 de abril de 1896 en el Koster and Bial's Music Hall de Nueva York como parte de una sesión de vodevil. Para aquella ocasión, Edison transformó varias tiras de su kinetoscopio en película para proyector. *Véase* **bucle de Latham** *y* **Edison Company.**

■ **Vitasound** Sistema de sonido empleado durante un breve periodo de tiempo por Warner Brothers en los años cincuenta, que empleaba tres altavoces situados detrás de la pantalla. Los altavoces colocados en los extremos otorgaban a la música una sensación de expansibilidad y un efecto estereofónico, mientras que el altavoz central emitía el diálogo y los efectos sonoros.

■ **VLSE** Consorcio organizado en 1915 por Vitagraph, Lubin, Selig y Essanay, cuatro de las organizaciones pertenecientes a la Motion Picture Patents Company, que en aquella época languidecía, en el que cada estudio producía sus propios filmes. Vitagraph adquirió finalmente las otras compañías del grupo y fue a su vez comprada por Warner Brothers en 1925. *Véase* **Vitagraph.**

■ **VOD** Iniciales de *Video-On-Demand* («vídeo a la carta»), un tipo de transmisión digital para consumidores de programas seleccionados y comprados individualmente. Desarrollado por la industria del cable y por la industria telefónica y sometido ya a diversas pruebas, el sistema funciona bajo el principio de que los grandes ordenadores pueden almacenar un número suficiente de programas digitales como para ofrecer al instante al consumidor cualquier programa que éste haya elegido.

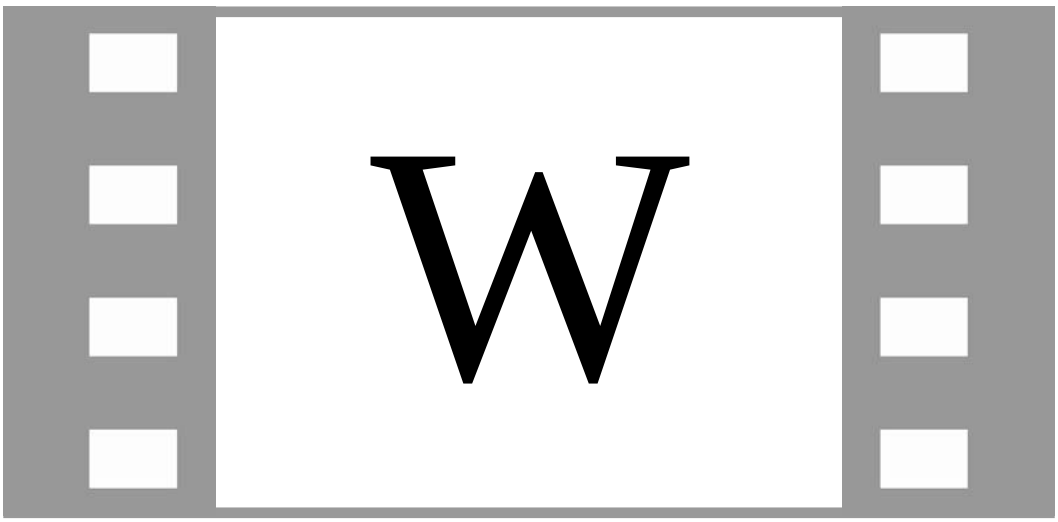
■ **voltaje** Fuerza electromotriz expresada en voltios.

■ **voltio** Unidad de medida de la fuerza electromotriz, es decir, diferencia potencial que impulsa a una corriente de un amperio a través de un conductor con una resistencia de un ohmio.

■ **volumen** Intensidad y amplitud del sonido; su audibilidad y fuerza.

■ **voz en *off*** Voz que se escucha en el transcurso de una escena pero que no pertenece sincrónicamente a ningún personaje que esté hablando en pantalla. La voz que se escucha sobre la acción puede pertenecer 1) a un comentarista en un documental; 2) a un narrador objetivo en una película de ficción que anticipa un suceso futuro; nos prepara para un acontecimiento o comenta la acción; 3) a un narrador en primera persona que participa en el filme y nos ofrece un comentario subjetivo sobre una escena en la que aparece o que desempeña las funciones narrativas descritas en el anterior apartado durante partes de la película en las que no aparece; 4) a un personaje en pantalla cuyos pensamientos escuchamos; 5) a un personaje de la película cuya voz escucha en su imaginación otro personaje (por ejemplo, mientras lee una carta de esa persona); 6) a un personaje o personajes que están hablando en el interior de un edificio o de un vehículo mientras en la pantalla únicamente aparece el exterior del mismo; 7) a un personaje o personajes cuya voz se superpone de una escena a otra o cuyas voces anticipan su aparición en la siguiente escena. La voz en *off* de las categorías entre 2) y 5) tienden a ser de carácter literario y no suele emplearse en las películas de ficción de hoy día, ya que los directores prefieren apoyarse más en la naturaleza visual y dramática de sus obras para transmitir información y desarrollar la historia, aunque pueden encontrarse llamativas excepciones, como las narraciones con voz en *off* en primera persona de *Malas tierras* (*Badlands*, 1973) y *Días del cielo* (*Days of Heaven*, 1978). Incluso el documental es menos propenso a utilizar la voz en *off* debido al desarrollo de los estilos de exposición del cine directo y del *cinéma-vérité*. Las técnicas de voz en *off* definidas en 6) y 7), decididamente no literarias en la medida en que un texto literario no admite que la acción visual y la hablada se desarrollen por separado de forma simultánea, se han convertido en formas prácticas de hacer avanzar una película narrativa presentando simultáneamente una imagen y un sonido distintos. La voz en *off* no debe confundirse con la voz que escuchamos fuera de campo, porque en este último caso se entiende que el hablante se encuentra en un espacio contiguo al que se ve en pantalla y tenemos la impresión de que podríamos verle hablar si la cámara se moviera y lo hiciera entrar en cuadro. *Véase* **cine directo,** ***cinéma-vérité,*** **sonido** *y* **voz en *off* indirecta.**

■ **voz en *off* indirecta** Voz que oímos procedente de alguien que no está en pantalla, que nos da información que no está directamente relacionada con la imagen sino que, más bien, actúa en contrapunto con lo que estamos viendo. Tanto en las películas documentales como en las de ficción el contrapunto puede aumentar el impacto emocional de la acción que contemplamos, presagiando algún acontecimiento futuro o describiendo algo que está ocurriendo en otro lugar, socavando o poniendo en un contexto irónico, de esa manera, la imagen que contemplamos. *Véase* **voz en *off*.**



■ ***wagon-wheel effect*** Ilusión visual de que unas ruedas con radios giran hacia atrás, producida porque los radios están en una posición ligeramente retrasada cada vez que el obturador de la cámara se abre y porque, cuando se encuentran en posición adelantada, éstos quedan fuera de la captación de la cámara, al estar el obturador cerrado. *Véase* **efecto estroboscópico.**

■ **Walt Disney Company, The** Cuando Walt Disney comenzó su carrera como artista comercial en 1919, en Kansas City, conoció a otro artista, llamado Ub Iwerks, que se convertiría en un estrecho colaborador en los futuros logros de Disney. Ambos hombres entraron en la Kansas City Film Ad Company, que realizaba anuncios de dibujos animados para los cines locales. Disney e Iwerks comenzaron a producir una serie de dibujos animados llamados *Laugh-o-Grams*, que básicamente eran versiones cómicas de cuentos de hadas. En 1923, Disney, junto a Iwerks y con el asesoramiento comercial de su hermano Roy, comenzaron a realizar en Hollywood las películas de *Alice in Cartoonland (Alicia en el país de los dibujos animados)*, una serie de cortometrajes protagonizados por una actriz y por figuras de dibujos animados. Disney empezó pronto a supervisar los filmes y dejó de participar en las tareas de animación. *Oswald the Lucky Rabbit* (*Oswald, el conejo con suerte*), una nueva serie iniciada en 1927, fue una demostración de la celeridad con la que mejoraban las técnicas de animación del grupo de Disney, pero el personaje fue apartado de la compañía por el distribuidor.

1928 representó un momento crucial para el grupo, al lanzar *Steamboat Willie* (*Willie, el barco de vapor,* 1928), una película de dibujos animados en la que aparecía Mickey Mouse, y que dejaba constancia de la nueva dimensión de sincronización del sonido de los productos cinematográficos. A partir de entonces, Disney adquirió la costumbre de diseñar sus filmes en función de un patrón musical determinado. Un año después, el grupo empezó a producir la serie *Silly Symphony* (*Sinfonía singular,* 1929), en la que apareció la primera película de dibujos animados en Technicolor, *Flowers and Trees* (*Flores y árboles,* 1932), realizando al año siguiente *The Three Little Pigs* (*Los tres cerditos,* 1933), una revelación en la caracterización de los personajes animados, y, cuatro años después, *El viejo molino* (*The Old Mill,* 1937), primera película de dibujos animados que empleó la cámara multiplano. Durante este periodo, hicieron su primera aparición en pantalla el pato Donald, Goofy y Pluto. A finales de la década de los treinta, la compañía Disney era el estudio de animación más eficaz, ambicioso y artísticamente inspirado que nunca había existido. Su siguiente logro fue la creación de su primer largometraje de animación, *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937). Todavía más impresionante resultó el largometraje *Pinocho* (*Pinocchio*, 1940). Ese mismo año, Disney lanzó *Fantasía* (*Fantasia*, 1940), vibrante y, en ocasiones, arrebatadora amalgama de animación y de música clásica. También deben mencionarse los dos últimos largometrajes de la época dorada de la compañía, *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1943).

Los siguientes años significaron la diversificación de los esfuerzos de Walt Disney Productions. Las películas familiares de acción real comenzaron con *La isla del tesoro* (*Treasure Island*, 1950), y alcanzaron cotas relativamente altas con *20.000 leguas de viaje submarino* (*20,000 Leagues Under the Sea*, 1954), *Un sabio en las nubes* (*The Absent Minded Professor*, 1960) y *Mary Poppins* (1964). A comienzos de la década de los cincuenta, la compañía realizó un grupo de documentales de naturaleza, entre los que cabe destacar *El desierto viviente* (*The Living Desert*, 1953). En 1954, Disney creó la Buena Vista Distribution Company para distribuir sus propios filmes y liberarse de los costes y de las molestias que suponía depender de los grandes estudios. En 1955, inauguró el mundo de fantasía de Disneylandia, un parque de atracciones situado en Anaheim, California. Aunque Disney murió en 1966, su organización continuó prosperando, abriendo un segundo parque, Disney World, en Orlando, Florida, en 1971, y otro en Tokyo en 1983. Ese mismo año, la compañía creó una cadena de pago de televisión por cable, Disney Channel. Por culpa de una serie de películas deslucidas que comenzaron a producirse en los años setenta y a la mala gestión de la compañía, el control de la Walt Disney pasó a manos de un grupo de financieros por instigación del sobrino del fundador, Roy, en 1984. Ese mismo año se creó Touchstone Films, con vistas a la producción de películas para adultos. Su primera película fue *Uno, dos, tres... splash* (*Splash*, 1984), dirigida por Ron Howard, que resultó un gran éxito.

Después de que Michael Eisner, antiguo presidente de Paramount, ocupara el cargo de jefe ejecutivo, los estudios Walt Disney, bajo la dirección de Jeffrey Katzenberg, produjo una serie de exitosos filmes, y la compañía se dedicó todavía con más fuerza al mundo de la televisión, logrando nuevas cotas de prosperidad. Hollywood Pictures fue creada en 1990, y en 1993 Disney compró la Miramax Company, una organización dedicada a la producción y la distribución y conocida por la calidad de las películas extranjeras y americanas que destribuía en los EE.UU. Desde entonces, Miramax ha continuado su andadura como unidad autónoma e independiente. La compañía Disney ha reciclado con gran éxito sus clásicos en los cines, en el mercado del vídeo y en Disney Channel. Su Consumer Products Division continúa explotando el nombre y los activos de Disney con éxito mundial. En 1990 se inauguró en Orlando el parque temático Disney-MGM (Disney consiguió cerrar un trato con la MGM en virtud del cual alquilaba su logo y la mayoría de sus películas por un periodo de veinte años), continuando con el notable éxito cosechado por la compañía en el área de los parques de atracciones, e incluso el Euro Disney de Francia, inaugurado en 1992 y que no resultó provechoso durante sus comienzos, se ha convertido en una gran atracción turística en Europa.

En los últimos años, la compañía ha vuelto a adquirir todo el prestigio y el éxito de antaño en sus películas de dibujos animados, especialmente merced al desarrollo de las posibilidades de la animación por ordenador. *La bella y la bestia* (*Beuty and the Beast*, 1991), dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise; *Aladino* (*Aladdin*, 1992), dirigida por John Musker y Ron Clements y *El rey León* (*The Lion King*, 1994), dirigida por Roger Allers y Rob Minkoff, constituyeron grandes éxitos, al mismo tiempo que la compañía participaba en la producción de Pixar *Toy Story (Juguetes)* (*Toy Story*, 1995), dirigida por John Lasseter, un filme completamente confeccionado con imágenes y animación generadas por ordenador. En 1994, la compañía Disney ganó 10 billones de dólares y obtuvo un porcentaje del 19,4 por 100 en concepto de ingresos en taquilla en los EE.UU., y un 18,2 por 100 en 1995. Ese mismo año, Frank G. Wells, presidente de Disney, murió en un accidente de helicóptero, y Jeffrey Katzenberg dimitió al no serle ofrecido el cargo de presidente. A comienzos de ese año, Disney compró Capital Cities/ABC Incorporated, haciéndose con su exitosa red de canales de televisión y, en especial, la de deportes por cable, ESPN. En los EE.UU., Disney dispone en estos momentos de una distribución de sus programas a nivel nacional, al mismo tiempo que se está convirtiendo en un enorme conglomerado dedicado a la industria del entretenimiento. Pero las pérdidas causadas por una serie de películas de acción real, especialmente a la luz de lo que parece una disminución del público juvenil, ha dado como resultado una rebaja en el número de sus producciones cinematográficas: en 1997, Disney anunció que sólo estrenaría la mitad de películas que en 1996, aunque en ese año cosechara algunos grandes éxitos. *Véase* **animación, Miramax Films, multiplano** *y* **UPA.**

■ ***wall sled*** Soporte de metal para un foco que parece un trineo y que puede colgarse en la parte superior de una pared o de un bastidor.

■ ***walla*** Efecto sonoro que crea el murmullo de una multitud sin voces claramente diferenciadas para el fondo de una escena. En el ámbito anglosajón, se dice que en los comienzos del cine so-

noro, grupos de extras recitaban una y otra vez la palabra *walla* delante de un micrófono para crear el ruido de una multitud.

■ **WAMPAS *baby stars*** La primera palabra procede de las iniciales de Western Association of Motion Picture Advertisers («Asociación de Anunciantes de Cine de la Costa Oeste»), y las otras dos se refieren a las 13 jóvenes aspirantes a estrella promocionadas anualmente por la asociación, entre 1922 y 1934, por lo prometedor de sus carreras como actrices. El proyecto recibió mucha publicidad y atrajo una atención considerable por parte del público. Entre las actrices de las que el vaticinio resultó finalmente acertado, se hallaban Clara Bow en 1924; Mary Astor, Joan Crawford, Janet Gaynor y Fay Wray en 1926; Jean Arthur y Loretta Young en 1929; Joan Blondell en 1931 y Ginger Rogers en 1932.

■ **Warner Brothers** Compañía de producción cinematográfica creada en 1923 por los cuatro hermanos Warner, con Harry como presidente de la firma, Albert como tesorero, Sam como jefe ejecutivo y Jack como máximo responsable de producción en los estudios Burbank. En 1925, la compañía compró Vitagrapgh, adquiriendo su sistema de intercambio nacional para la distribución, y en 1926 fundó con Western Electric la Vitaphone Company con el fin de desarrollar un sistema de sonido en disco que pudiera sincronizarse con las imágenes. El sistema fue empleado por vez primera en la Sala Warner de Nueva York el 6 de agosto de 1926, para el estreno con música sincrónica de *Don Juan* (1926), protagonizada por John Barrymore, antes de cuya proyección el público había podido ver en pantalla el elogio realizado por Will Hays del nuevo logro de las películas sonoras, así como una serie de «preludios» musicales. Pero fue *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, 1927), con sus números musicales sincronizados y sus cuatro escenas dialogadas, la que hizo temblar a la industria y catapultó a Warner Brothers al *status* de *major*. En 1928, la organización compró la Stanley Company, con sus 300 salas de exhibición y se hizo con un tercio de las acciones de la First National, de la que obtuvo el control absoluto en 1930.

En la década de los treinta, Warner Brothers produjo filmes que parecían muy cercanos al mundo de los años de la Gran Depresión, a pesar de sus cualidades como cine de evasión. Esto era en parte resultado de factores económicos: la compañía se abastecía primordialmente de películas de unos 90 minutos de duración, con iluminación de clave tonal baja, imágenes de bajo contraste y un estricto blanco y negro para disimular lo exiguo de los escenarios. Este estilo no se parecía al brillante y opulento de la MGM, pero resultaba lo suficientemente inmediato y real para presentar algunos de los filmes más dramáticos y socialmente conscientes de la época. Warner Brothers produjo dos películas clásicas de gángsteres, *Hampa dorada* (*Little Caesar*, 1930), de Mervyn Le Roy, y *El enemigo público* (*Public Enemy*, 1931), de William A. Wellman; poderosas obras de realismo social como *Soy un fugitivo* (*I am a Fugitive from a Chain Gang*, 1932) y *Wild Boys of the Road* (*Los muchachos salvajes de la carretera*, 1933), dirigidas respectivamente por sendos directores y una serie de musicales dentro de musicales que contaron con las elaboradas coreografías de Busby Berkeley, como *La calle 42* (*42nd Street*, 1933), dirigida por Lloyd Bacon y *Vampiresas de 1933* (*Gold Diggers of 1933*, 1933), dirigida por Mervyn Le Roy. Warner Brothers produjo asimismo una serie de distinguidas películas biográficas, como *La tragedia de Louis Pasteur* (*The Story of Louis Pasteur*, 1936) y *Zola* (*The Life of Émile Zola*, 1937), ambas dirigidas por William Dieterle y protagonizadas por Paul Muni. En los años cuarenta, la compañía realizó una serie de excelentes filmes con Humphrey Bogart, entre los que cabe destacar *El halcón maltés* (*The Maltese Falcon*, 1941), dirigido por John Huston, *Casablanca* (1942), dirigido por Michael Curtiz y *El tesoro de Sierra Madre* (*The Treasure of Sierra Madre*, 1948), de nuevo a las órdenes de John Huston. Otras estrellas que resultaron impactantes en las películas de la Warner de los años treinta y cuarenta fueron James Cagney, Edward G. Robinson, Errol Flynn, Bette Davis, Joan Crawford y Barbara Stanwyck.

Junto con el resto de los grandes estudios, Warner Brothers acabó por perder sus salas de exhibición en virtud de la Sentencia Paramount del Tribunal Supremo dictada en 1948, pero afrentó ese reto, así como el del emergente medio televisivo, produciendo una serie de películas impresionantes, como *Ha nacido una estrella* (*A star is born*, 1954), dirigida por George Cukor e interpretada por Judy Garland, y *Rebelde sin causa* (*Rebel Without a Cause*, 1955), dirigida por Nicholas Ray y protagonizada por James Dean, convirtiéndose asimismo en una exitosa compañía productora de entretenimientos televisivos. En los años sesenta, Warner Brothers participó en una serie de impresionantes musicales, entre los que cabe destacar *Vivir de ilusión* (*The Music Man*, 1962), de Morton da Costa; *My fair lady (Mi bella dama)* (*My Fair Lady*, 1964), de George Cukor y *Camelot* (1967), de Joshua Logan. En 1967, la compañía fue comprada

por Seven Arts, una distribuidora de películas antiguas, y pasó a llamarse Warner Brothers-Seven Arts. Kinney National Services, una gran empresa financiera, compró la compañía cinematográfica en 1969 y pasó a convertirse en Warner Communications en 1971. En 1967, la compañía distribuyó remisamente *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*, 1967), de Arthur Penn, pero obtuvo como resultado grandes ganancias económicas. *Todos los hombres del presidente* (*All the President's Men*, 1976), dirigida por Alan J. Pakula, volvió a vincular el nombre de Warner con películas de relevancia política y social. Asimismo, cabe destacar los grandes éxitos cinematográficos que supusieron las adaptaciones para este medio de dos figuras procedentes del mundo del cómic, *Superman, el film* (*Superman*, 1978), de Richard Donner, y *Batman* (1989), de Tim Burton.

En 1990, Warner Communications fue adquirida por Time Incorporated, que se convirtió en Time Warner Incorporated, un vasto conglomerado de información, comunicación y entretenimiento con grandes inversiones en el mundo de la publicación, la música, la televisión, la televisión por cable, el vídeo y, por supuesto, el cine. Time Warner posee una parte considerable de Cinamerica Theaters y dispone de salas de exhibición propias en todo el mundo. En 1994, los estudios Warner Brothers obtuvieron el 14,5 por 100 del mercado estadounidense de distribución cinematográfica y, en 1995, esa cifra aumentó hasta el 16,3 por 100. A comienzos de la década de los noventa, la compañía estrenó películas como *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*, 1990), de Martin Scorsese; *El misterio Von Bulow* (*Reversal of Fortune*, 1990), de Barbet Schroeder; *Sin perdón* (*Unforgiven*, 1992), de Clint Eastwood y *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994), de Oliver Stone. En 1996, la fusión de Time Warner y Turner Broadcasting fue aprobada por la Comisión de Comercio federal, dando lugar así a la creación del mayor conglomerado mediático del mundo y acogiendo bajo la misma bandera que Warner Brothers a los estudios cinematográficos New Line Cinema y Castle Rock Entertainment, además de añadir al archivo cinematográfico de Turner películas producidas por Warner Brothers con anterioridad a 1948 y los fondos de Time Warner de películas producidas por este estudio con posterioridad a esa fecha.

■ **Warnercolor** Sistema de color empleado por Warner Brothers que utilizaba película virgen Eastman Color y el sistema de procesado de la propia productora.

■ ***washout*** Transición en la que la primera escena gradualmente funde en blanco o en otro color antes de que aparezca la siguiente escena.

■ ***water bag*** Contenedor de goma lleno de agua, utilizado como peso para mantener un aparato con patas firmemente asentado en el suelo.

■ ***water box, splash box*** Cabina de madera con una vitrina de cristal o plástico en la que se coloca la cámara para protegerla del agua cuando se rueda en o cerca de una masa de agua.

■ ***weenie*** En inglés, objeto que motiva la acción de una trama, normalmente en una película de saga, aunque en ocasiones se utiliza el término para otros tipos de películas. El *weenie* puede ser un ídolo robado o un mapa que ha desaparecido. *Véase* ***Macguffin.***

■ ***western*** *Véase* **cine del Oeste.**

■ ***western dolly*** Transporte para una cámara durante la filmación que puede llevar un gran peso, y, con sus ruedas resistentes, también puede trasladarse a través de terrenos poco practicables. *Véase* ***dolly.***

■ ***whip*** Dispositivo compuesto por un cable con un botón en su extremo que se acopla al mando de foco de una cámara. Este accesorio permite al ayudante de cámara o «foquista» realizar un plano de foco continuo más fácilmente y a corta distancia de la cámara. *Véase* **foco continuo, mando de foco** *y* **palanca de enfoque rápido.**

■ **Whole Body Scanner** *Véase* **digitalizador tridimensional.**

■ ***whoofer*** Aparato que esparce partículas y polvo al descargar aire comprimido para crear la ilusión de una explosión. Se acopla un cilindro con aire comprimido a una tolva en forma de embudo en la parte superior de la cual se amontona el material.

■ ***WI/wind*** Película virgen con la emulsión bobinada hacia dentro. Ciertas cámaras requieren que la emulsión esté hacia adentro y no mirando al objetivo durante la exposición. Lo contrario es el *WO/wind*, que se refiere a película con la emulsión bobinada hacia fuera y mirando al objetivo.

■ ***Wide Angle*** Publicación cinematográfica editada cuatro veces al año por la Ohio University, que in-

cluye evaluaciones críticas de directores y películas, frecuentemente desde perspectivas teóricas recientes, y análisis teóricos del medio en general.

■ **Widescope** Procedimiento primitivo de cine de pantalla ancha introducido en 1921 que utilizaba dos proyectores, cada uno de ellos enviando una imagen a partir de una película de 35 mm que era la mitad de la película original de 70. Este sistema se volvió a probar brevemente en 1956 con el nombre de Thrillerama.

■ ***wigwag*** Luz roja en la parte exterior de la puerta de un plató de sonido que produce destellos intermitentes para indicar que se está rodando y que no debe entrar nadie.

■ ***windhowler*** Máquina que crea diversos sonidos de viento utilizando un ventilador con numerosos resonadores. *Véase* **máquina de viento.**

■ ***WO/wind*** Película virgen con la emulsión bobinada hacia fuera. Ciertas cámaras requieren que la emulsión esté bobinada hacia fuera y mirando al objetivo durante la exposición. Lo contrario es el *WI/wind*, que se refiere a la emulsión bobinada hacia dentro y no mirando al objetivo.

■ ***woofer*** (1) Altavoz capaz de reproducir frecuencias graves (2) Parte de un altavoz que transporta frecuencias graves. *Véase* ***tweeter.***

■ ***work book*** Desglose de la acción y de sus tiempos para una película de animación.

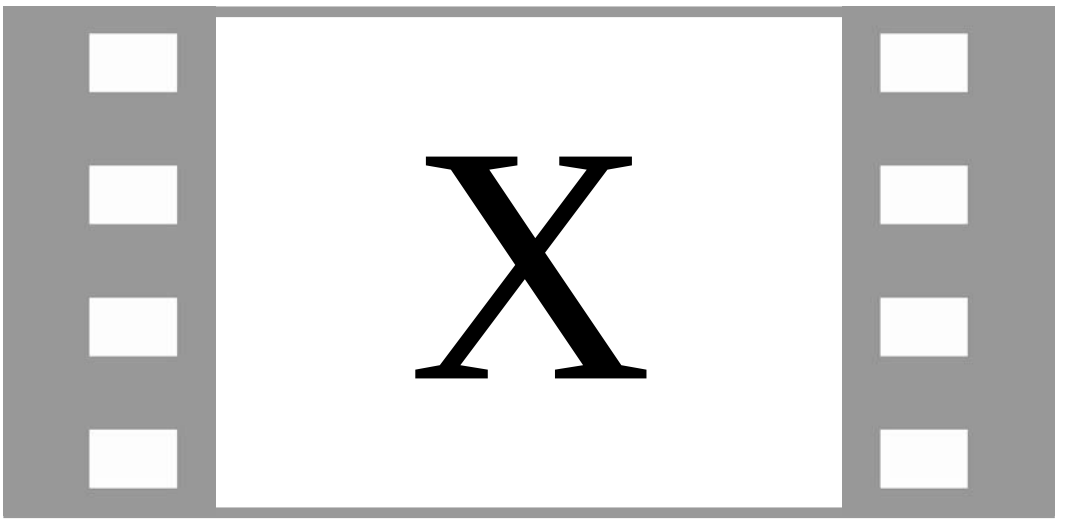
■ ***work track*** Copión montado de sonido. *Véase* **copión montado** (2).

■ ***working distance*** Área máxima en la que las palabras de un intérprete serán recogidas por un micrófono.

■ ***working leader*** Fragmento de película blanca, generalmente con marcas de identificación y de sincronía, que se une al comienzo de un copión montado de imagen o de sonido para enhebrarlo en los aparatos de montaje.

■ **Writers Guild of America (WGA)** Sindicato profesional de los guionistas, que negocia con las productoras el salario mínimo por un guion y las diversas fases de escritura, los créditos y las condiciones laborales. Esta organización profesional también representa a los guionistas de televisión y radio. La Writers Guild of America, East, tiene sus dependencias en Nueva York y se encarga de las negociaciones para los miembros al este del Misisipí, mientras que la Writers Guild of America, West, tiene sus instalaciones en Los Ángeles y lleva las negociaciones para los miembros al oeste del Misisipí.

■ **Wurlitzer** Nombre de marca de un órgano popular en las salas de cine durante los años treinta y cuarenta, cuando se alzaba de repente desde el foso de la sala junto con su instrumentista para entretener al público durante los intermedios. El Wurlitzer rellenaba el silencio que dejaba la conclusión de la película sonora.



■ **X** (1) Abreviatura para referirse a una sola exposición de la película en una cámara o a un solo fotograma de película. (2) Una de las marcas que figuran en las páginas de un guion para indicar el movimiento de un personaje. (3) En muchos países europeos, calificación que se aplica a las películas con contenidos pornográficos o sumamente violentos. *Véase* ***X-rated.***

■ **xerocopia de calcos** En los dibujos animados, xerocopiar dibujos originales sobre calcos en lugar de entintarlos a mano. El procedimiento lo introdujo la Walt Disney Productions a finales de los años cincuenta.

■ **xerografía, acetato Xerox** Procedimiento de copia electro-fotográfico empleado para transferir dibujos a acetatos en el cine de animación, en lugar de utilizar tinta. Este sistema fue creado por Walt Disney Productions en colaboración con Xerox Corporation. *Véase* **animación.**

■ ***X-rated*** En el contexto estadounidense, antigua clasificación otorgada por la CARA (Classification and Rating Administration) de la MPAA (Motion Picture Association of America). Esta designación implicaba que ninguna persona menor de diecisiete o dieciocho años (dependiendo del estado) podía verla. Una película comercial que recibiera esta clasificación no obtendría buenos resultados en taquilla y, en algunos casos, tampoco sería publicitada en los medios de comunicación locales. De ahí que, en muchas ocasiones, se presionara a los cineastas para que efectuaran cortes en el filme, para que la CARA diera una nueva calificación a la película. La MPAA cambió la calificación X a NC-17 en 1990, al haber perdido su sentido en virtud de la utilización no autorizada de dicha denominación a la hora de publicitar filmes pornográficos. *Véase* **Motion Picture Association of America** *y* **Movie Rating System.**

■ ***x-ray*** En inglés, diabla de luces suspendida sobre un decorado.

Z

■ **Zagreb Film Studio** Estudio de animación, fundado en Yugoslavia en 1956 con el apoyo estatal, que produjo muchas películas célebres de dibujos animados. El estudio era especialmente conocido por la mordacidad política, satírica y paródica de sus producciones, y por el estilo sobrio y agudo de sus dibujos, un poco en la línea iniciada por los estudios UPA en los EE.UU. Dušan Vukotić, fundador del estudio y primer supervisor, dirigió muchos de los mejores trabajos de la compañía, entre ellos *Koncert za masinsku pusku* (*Concierto para ametralladora*, 1959), *Piccolo* (*Pequeño*, 1960) y *Surogat* (*Sustituto*, 1961), primer cortometraje de animación extranjero que obtuvo un premio de la Academia en los EE.UU. *Véase* **animación** *y* **UPA.**

■ **zancadilla mediante cable** Método para hacer que se caigan los caballos, especialmente en el cine del Oeste, mediante un cable tenso.

■ **zanja** Hoyo en el suelo en el que pueden situarse intérpretes u objetos para hacer que parezca que su altura es menor o en el que puede colocarse la cámara para filmar un plano a una altura deseada.

■ ***zinger*** Luz direccional empleada para añadir luminosidad en un decorado con iluminación predominantemente suave.

■ **zona de estudio** Zona que se extiende en un radio de 50 kilómetros de un área de rodaje (por ejemplo, en el radio de un estudio). Al personal debe pagarse el kilometraje recorrido fuera de esta área durante el periodo de producción y también se aplican ciertas normas laborales cuando se está fuera de la zona de estudio.

■ **zona muerta** (1) Punto de un área en el cual las reverberaciones producidas por el mismo sonido se cancelan mutuamente. (2) Área de la escena en la que no tiene lugar ninguna acción durante el plano. (3) Área del decorado que no está incluida en el campo de visión de la cámara durante un plano. (4) Pasaje del guion con poca energía, acción o interés intrínseco.

■ ***zoom*** (1) Movimiento aparente de alejamiento o acercamiento a un objeto, conseguido por medio de un objetivo de longitud focal variable. Aunque el término debería limitarse técnicamente al empleo de dicho objetivo, a veces también se utiliza para describir efectos similares conseguidos en el rodaje sin el uso del mismo, por ejemplo, mediante un veloz movimiento de la cámara sobre un soporte rodante (*véase* **plano de *dolly***) o mediante el corte rápido de un plano general a un primer plano. No obstante, el plano de *zoom* comprime el espacio que hay entre la cámara y el objeto, mientras que el plano de *dolly* hace que el espectador se desplace por el espacio y el corte rápido elimina por completo la continuidad espacial. Los *zooms* ópticos se realizan acercando o alejando la cámara y el objetivo respecto de la película que se está filmando en la positivadora óptica. En los dibujos animados, los *zooms* se crean mediante el rápido movimiento en vertical, hacia arriba o hacia abajo, de la cámara que lleva incorporada la mesa de animación. (2) Plano en el que la cámara parece alejarse

del objeto o aproximarse a él en virtud del empleo de un objetivo *zoom*. (3) Hacer que la cámara parezca acercarse al sujeto o alejarse de él mediante un objetivo *zoom*. (4) Objetivo *zoom*.

■ ***zoom* congelado** Plano de *zoom* que concluye con una imagen detenida del sujeto: por ejemplo, cuando una película finaliza con lo que parece la aproximación de la cámara hacia el rostro del personaje, que queda congelado en primer plano, para que se quede grabado en nuestra memoria.

■ ***zoom* continuo** Plano de *zoom* en el que el sujeto aumenta continuamente de tamaño, primero hasta llenar gradualmente el encuadre y luego incrementando su tamaño hasta desbordarlo, de forma que una pequeña porción del mismo llena todo el campo de visión.

■ ***zoom* de animación** Efecto de *zoom* conseguido en animación mediante la alteración del tamaño del sujeto fotografiado entre un dibujo y el siguiente.

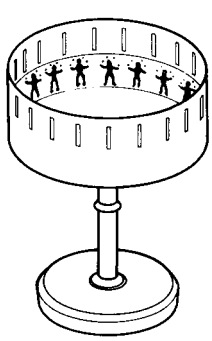
■ ***zoom* de choque** Plano de *zoom* que cierra rápida e inesperadamente el *zoom* sobre el sujeto. Este tipo de plano, que suele emplearse para sobresaltar y sacudir a los espectadores, casi se ha convertido en un cliché en las películas de terror o de aventuras de segunda categoría. *Véase* **plano de *zoom*** *y* **cerrar *zoom*.**

■ ***zoom* motorizado** Control motorizado para un objetivo *zoom* que opera la lente de forma automática y le permite moverse suavemente a la misma velocidad para un plano de *zoom*. *Véase* **objetivo *zoom*.**

■ ***zoom* óptico** Efecto de *zoom* realizado no con una cámara y un objetivo *zoom*, sino en una positivadora óptica. Un *zoom* de aproximación se realiza acercando la cámara y el objetivo progresivamente a la película que se está copiando y un *zoom* de alejamiento, alejándolos gradualmente. La ventaja de este método es que se evitan las distorsiones espaciales que se producen con un *zoom* normal; el inconveniente de este método es que, ampliando el sujeto en un *zoom* de aproximación realizado con una positivadora óptica, la imagen se hace más granulosa y menos definida. *Véase* **positivadora óptica.**

■ **zoöpraxiscopio** Proyector inventado por Eadweard James Muybridge a finales del siglo XIX, compuesto por una rueda ampliada de fenakistoscopio con placas fotográficas de vidrio y una linterna mágica que servía para las proyecciones públicas. Muybridge completó su invento en 1879 y lo denominó zoogiroscopio, pero en 1881 le cambió el nombre por el de zoöpraxiscopio. Muybridge fue un británico que efectuó la mayoría de sus experimentos fotográficos en los EE.UU. Antes de inventar el zoöpraxiscopio, realizó una serie de pruebas fotografiando formas móviles con 12 cámaras (que llegarían a ser 48) que operaban en rápida sucesión. Su serie más famosa fue la de la carrera de caballos que fotografió en 1878 para que el gobernador de California, Leland Stanford, ganara la apuesta que había hecho de que, al correr, el caballo llegaba a tener en algún momento las cuatro patas en el aire. *Véase* **fenakistoscopio** *y* **linterna mágica.**

■ **zoótropo** Instrumento inventado en 1834 en Inglaterra por William George Horner. Denominado originalmente Daedalum, el zoótropo explotaba el mecanismo de la persistencia retiniana del ojo humano. Valiéndose de una serie de dibujos, distribuidos sobre tiras cambiables de papel que se insertaban en la cara interna de un tambor rotatorio, creaba la ilusión de movimiento. Colocado frente a los dibujos, el espectador miraba a través de unas ranuras practicadas en el tambor, encima de la tira de papel, y veía imágenes en movimiento de figuras típicas, como malabaristas o caballos saltarines. *Véase* **estroboscopio, fenakistoscopio** *y* **praxinoscopio.**



zoótropo

■ **zumbido** *Véase* **ruido.**